PC GURU

Szórakoztató Infomatikai Magazin ■ 99/01_

GRIM FANDANGO

CAESAR 3

HALF-LIFE

EXTRA!
Lands of Lore 3
Mechwarrior 3
Tiberian Sun

ALPHA CENTAURI
COMBAT FLIGHT SIM.
SIN
GRAND PRIX LEGENDS
DELTA FORCE
GLOBAL DOMINATION
CARMAGEDDON 2

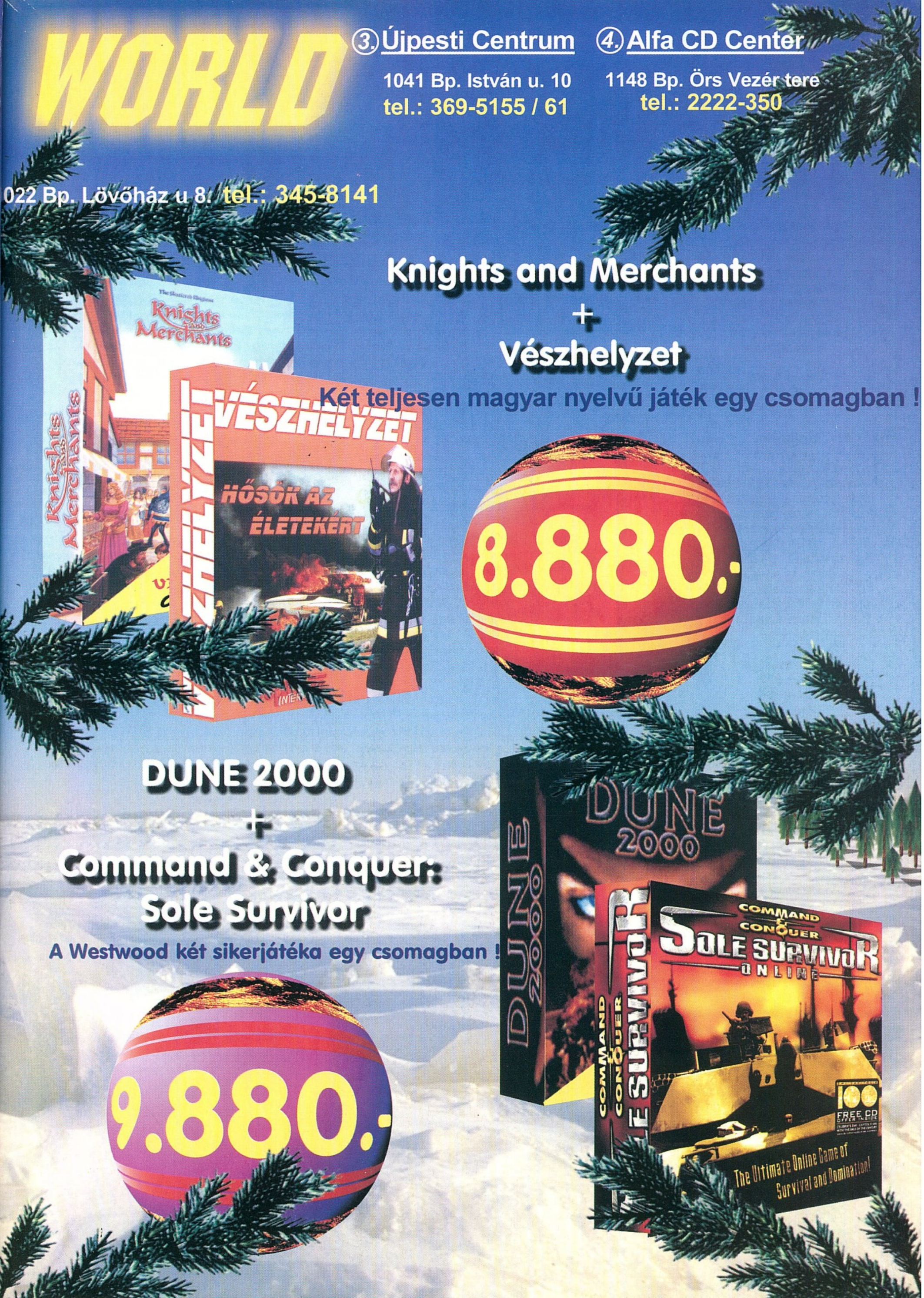
GiGaByte -a kollekció
alaplapteszt

RIVA TNT

996 Ft

9771217638010 19901

Felhívjuk az olvasók figyelmét, hogy az előző számban félreérthetően megjelent klubtagsági akciónk nem az Electronic Arts akciója volt ! Az ebből adódó esetleges problémákért elnézést kérünk !


WORLD
3. Újpesti Centrum
1041 Bp. István u. 10
tel.: 369-5155 / 61
4. Alfa CD Center
1148 Bp. Örs Vezér tere
tel.: 2222-350
022 Bp. Lövőház u 8. tel.: 345-8141
Knights and Merchants
+
Vészhelyzet
Két teljesen magyar nyelvű játék egy csomagban !
Knights and Merchants
VÉSZHELYZET
HŐSÖK AZ ÉLETEKÉRT
8.880.-
DUNE 2000
+
Command & Conquer:
Sole Survivor
A Westwood két sikerjátéka egy csomagban !
9.880.-
DUNE 2000
COMMAND & CONQUER
SOLE SURVIVOR
ONLINE
FREE CD
The Ultimate Online Game of Survival and Domination!

PC GURU

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.

A PC GURU postacíme:
1399 Budapest, Pf.701/765
E-mail: guru@mail.datanet.hu web: gamez.pganet.com

Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs: Kovácsné R.Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerekesztő: Környei Krisztián
Titkárság: Tóth Dominika

Laptervezés és layout:
FUTURA EXTRAVAGANZA
(06)20-9-811-693

Megjelenik havonta
Ára: 996 Ft.

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HELP-HELIR-nél (1900 Budapest, Lehel u.10/A) közvetlenül vagy átutalással a HELP-HELIR Postabank Rt.: 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó postacímén.

Előfizetési díjak:
CD nélküli PC GURU (csak a szerkesztőség címén)
1/2 évre: 2480 Ft.
1 évre: 4960 Ft.

PC GURU CD-vel:
1/4 évre: 2250 Ft
1/2 évre: 4500 Ft
1 évre: 9000 Ft
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint a számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe:
Budapest, VIII., József krt. 59-61. II. em. 8.
Tel./fax: (061) 317-8109

Office telephone and fax number:
(00-36-1) 317-8109

Terjeszti a HIRKER Rt., NHRT, Kiadói lapterjesztő Kft., számítástechnikai üzletek
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Szikra Lapnyomda Rt.
1131 Budapest, Visegrádi u.116.
Lendvai Lászlóné vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, megjelentetése hagyományos, illetve elektronikus médiákban csak a kiadó engedélyével lehetséges.
A szerkesztőség az újságban megjelent hírdetések tartalmáért nem vállal felelősséget.

A PC GURU CD-jén található programokért semmilyen felelősséget nem vállal a kiadó. A leadás pillanatában aktuális, általunk használt vírus keresőkkel a CD ellenőrizve lett. A CD-n található shareware programok csak a hozzájuk csatolt regisztrációs ideig használhatók szabadon, ezek után regisztráltatni kell a készítőkkel. A kiadó ezekért semmiféle anyagi ellenszolgáltatást nem kér, pusztán a CD elkészítésének és sokszorosításának költségeit számolja fel.

(c) 1998 ÚJ GURU Kft.
MINDEN JOG FENNTARTVA!
A GURU LEGYEN VELETEK!

INTRO_

START !

Sziasztok!

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már igencsak a végére értünk az évnek. Végére értünk sok megpróbáltatás, öröm, vagy éppen meglepetés után. Sok mindenben, főleg tapasztalatokban gyarapodtunk az idén, de úgy érezzük a legfontosabb az, hogy Ti épp úgy, ahogy egy évvel ezelőtt ezt az utolsó introt olvasgatjátok a hóesésben, vagy éppenséggel a verőfényes decemberi napsütésben. Márpedig egyre többen vagytok, de úgy gondoljuk ezt tudjátok, hiszen manapság kétfajta újság létezik, olyan melynek nő az olvasótábora és olyan, melynek csökken. Az év megpróbáltatásai ellenére (melyek Titeket is éppúgy érintettek, mint minket (vírus... hmmm)) köszönjük, hogy velünk maradtatok, reméljük megelégedésetekre szolgál, hogy főleg az utóbbi időkben nem ülünk a babérjainkon, megpróbálunk minnél jobb minőséget nyújtani nektek, kinézetben és tartalomban egyaránt. Márpedig a játékok terén kifejezetten nehéz feladatunk van mostanság, hiszen eljutunk lassan arra a rendkívül örömteli állapotba, hogy majd minden komolyabb cégnek van magyarországi disztribúciója, melynek ugyebár jól felfogott érdeke és persze feladata is lenne az újságok ellátása és segítése. Ez sajnos csak ábránd marad néhány cég és képviselet esetében, még mindig kicsinyes érdekellentétek és preferálások nehezítik a munkát. Ennek következtében az sem számít nagyon titoknak, hogy bizony vannak játékok és képviseletek, akik nagyon gyengén muzsikálnak. Majd ha egyszer ők is rájönnek, hogy ezen a piacon csak összefogással lehet valami komolyat elérni, akkor számíthattok arra, hogy teljes mértékben olyan minőséget kaphattok Ti is, mint egy kicsit nyugatabbra élő kortársaitok.

Ha végigtekintünk az éven, akkor a játékok területén is megláthatjuk azt a hatalmas, néha már eszelős tempót, amit a software cégek diktálnak önmaguknak és persze vetélytársaiknak. Hódít a D3D, manapság ha valaki új gépet vásárol, akkor már szinte kötelező a 3D gyorsítókártya beszerzése. Ez nem is lehet másként, hiszen oly nagy nevek és játékok behódoltak a technikának, kikről fel sem tételeztük volna (pl. Diablo 2). A játékok pedig - tisztelet a kivételnek - olyan kapkodva és meggondolatlanul jelennek meg a piacon, hogy szinte kézzel fogható a verseny, mely mint gondolhatjátok, egyre élesedik. Az erővonalak mindenesetre erősödnek, az EA viharos vásárlásainak nem hisszük, hogy vége lett volna a Westwood látványos bekebelezésével. Persze mindenki erősíteni és koncentrálódni igyekszik a piacon, de ez a természetes kiválasztódás remek példája.

Azt, hogy mit hoz majd a jövő, konkrétan az 1999-es év persze nem tudhatjuk. Annyi azonban bizonyos, hogy meglepetésekben nem lesz hiány! Azt nem ígérjük, hogy mi változatlanok maradunk, a bennünk mocorgó újító és változtatni akaró kedv nem csökkent az elmúlt évben, csak egy kicsit megfontoltabbá váltunk, látva a körülöttünk lévő világ csúfságait. Azért ha ráértek egy kicsit mondjuk a két ünnep között, vegyétek elő példának okáért a 98/1-es számot, és rakjátok a mostani mellé. Szerintünk semmi kivetnivalót nem találtok benne, a fejlődés egyértelműen látszik.

A kissé szokatlan, óév búcsúztató intro utolsó aktusaként figyelmetekbe szeretnénk ajánlani az előfizetői kártyára már ebben a hónapban bevezetett kedvezményeket, illetve a mostanában megjelent új CD GURU-t. Az előző szám sikeréből arra lehet következtetni, hogy a „2CD + poszter + teljes játék + változatlan ár" megoldás megnyerte a tetszéseteket. Ennek jegyében készült a mostani szám is, van itt minden csúcs Carma 2 posztertől kezdve extra 300 MByte-os demoig minden. Ha érdekel Titeket a dolog, akkor minél hamarabb kanyarodjatok egy újságosbódé felé, mert bizony az előző számot nagyon sok helyen nem lehetett kapni egy-két hét után.

Ha egy kicsit elcsodálkoznátok a mostani matt papíron, akkor mindenkit megnyugtathatunk, a jövő hónapban visszakapjátok a megszokott papírminőséget. Ebben a hónapban elvitte a krampusz a csillogást, de már utána zavartuk a télapót, hogy visszaszerezze.

Most pedig, hölgyeim és uraim nem marad más hátra, mint hogy átnyújtsuk jókívánságainkat így az 1999-es év előintrojában a többiek nevében is.

Chris
Kriszta
Bear™
Doni
Kasza

TaRTaLOM

G9901

NEWS

6 Anachronox
6 Devastator
7 Earth 2150
7 EverQuest
8 Urban Chaos
8 Hidden & Dangerous
9 Imperium Galactica II.
9 Links LS 1999
10 Rites of War
10 Saga: Rage of the Vikings
11 SepterraCore
11 Shattered Reality

BEMUTATÓ

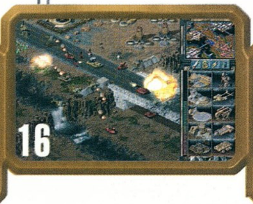
12 Fleet Command
14 Mechwarrior 3
16 Tiberian Sun
18 Lands of Lore 3
22 Alpha Centauri

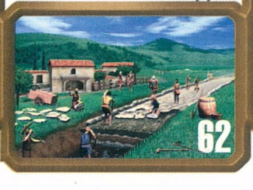
JÁTÉKLEÍRÁS

26 SIN
30 Vészhelyzet
32 Grim Fandango
40 Combat Flight Simulator
42 Half-Life
44 Moto Racer 2
46 Grand Prix Legends
48 Sportjátékok 99
50 Knights & Merchants
56 Global Domination
58 Delta Force
62 Caesar III
68 Behind the Magic
70 Carmageddon II

TALLÓZÓ

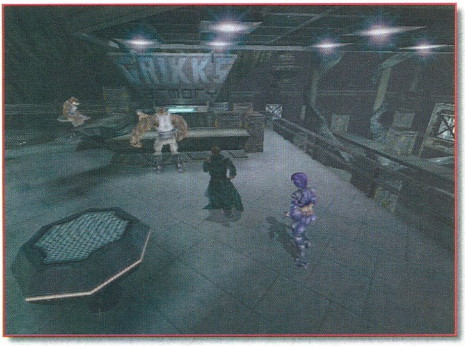
76 3D Studio Max 2
78 Zene válogató
79 Hits from the club E-play
80 Quake 3
83 Utility
84 Dungeon Master 2. rész
87 CheckIt 5.0 OEM
90 Hardware hírek
94 Software hírek
96 Internetes elondolkodó
97 Back in Time
98 Net
99 ASUS AGP-V3400 TNT
100 Grab
102 Diamond Rio PMP300
103 UMAX Astra 1220U
103 Thrust Force Feedback
104 Gigabyte alaplapok
105 Apac Voodoo2
106 Hardware Fórum
108 Nyomtatók
110 Levrov
112 Okosodjunk!
113 Külvilág
114 Cheat





ANACHRONOX

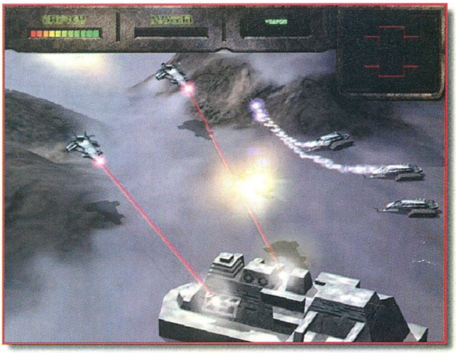
Egy újabb RPG bővíti hamarosan a szerencsére egyre növekvő piacot. Az ION Storm fejlesztése a sok ágazat közül, gondolok itt a konzol (Final Fantasy), az akció (Diablo) és a hagyományos típusra (Might and Magic) ez utóbbi nyomdokain halad. Ennek elsődleges megnyilvánulása, hogy a játékmenet nem lineáris. A grafika



vonatkozásában azt hiszem a látvány mindent elmond, a program a Quake 2 enginet használja. A 3D világ és az effektek sajátos sci-fi világba vezetik majd a kalandozókat, mely csaknem kétszáz féle szörnynek, és több mint négyszáz NPC-nek ad otthont. Az általad vezetett kalandozó csapat három tagját egy nyolc fős kínálatból választhatod majd ki. Sajnos, a történetről még semmit sem tudok, állítólag igencsak képlékeny állapotban van. Ígérik a multiplayer támogatást is, de erről is nagyjából ennyi a maximális elérhető info, hogy lesz.

Megjelenés: 1999 első félév.

DEVASTATOR



A XXI. század ultramodern világába csöppennek majd azok, akik felveszik a küzdelmet a gonosz, idegen megszállókkal szemben. Az ismert univerzumban mindössze egyetlen bolygó rendelkezik a kulcsfontosságú nyersanyagokkal. A szerényen csak Paradise névre keresztelt világ így aztán a terroristák kiemelt célpontja. 2048 január 23-án a bolygóval megszűnik minden kapcsolat, és két nappal később létrejön az oly régóta várt kapcsolat, az emberiség és a világegyetem egy idegen faja közt, csakhogy e lények az emberekben csupán élősködőket látnak, és így is bánnak velük…

Most, hatvan évvel a véres találkozás után az emberiség túlélői még mindig küzdenek, bár az idegen lények már csak öt bolygót tartanak uralmuk alatt. A pusztítás, amit véghez vittek, leírhatatlan. Az egyesült seregek egységei közelednek a helyszínhez, ahol minden elkezdődött, az utolsó pillanatokban átnézik harci robotjaik működésképességét…

A hamarosan bekövetkező összecsapás már egy 3D-s, 3rd person perspektívájú játék része, melyben tizennyolc single player és tizenkét deathmatch pálya várja a küzdeni vágyókat.

Tervezett megjelenés: 1999. első negyedév.

⅄ Most már biztos, hogy 3Dfx kell majd a Diablo 2-höz.

⅄ Aki átküzdötte magát a Caesar 3 viszontagságain, de még szívesen időzne az ókori birodalomban, az a Sierra Studios és az Impressions pálya- és küldetésszerkesztőjével kezdheti gyártani magának az újabb kihívást jelentő feladatokat.

⅄ A Bungie új 3rd person shooterrel örvendeztet meg minden fanatikust jövőre. Az Oni címmel futó stuff Konoko történetét meséli el. Az oni sajátos létforma a japán hit szerint, egyfajta szellem vagy démon, ilyesmi. A hős pedig ismét egy nő lesz, aki szembeszáll minden veszéllyel. Ha kifogy a lőszer, jöhet a japán harcművészet… Mi lesz ebből?!

⅄ Az Interactive Magic hosszú távra kötött szerződést a Sinister

FRISS !

EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Ismét a jövőben járunk, egészen pontosan 2150-ben. Sajnos a gyönyörű kék bolygó, mely

évezredek óta otthont ad az emberiségnek, a végét járja. Az eurázsiai dinasztia és a civilizált egyesült államok közötti háború ugyanis drasztikusan megváltoztatta a bolygó légkörét, ami miatt a Nap sugarai halált hozó fénnyel árasztják el a felszínt...

Az emberiség utolsó reménye, hogy a faj kiválasztott képviselőit egy hatalmas transzporthajóval a Marsra menekíti a végkifejlet előtt.

Mindez azonban összefogást igényelne az ellentétes erők között, ezzel szemben még kétségbeesettebb háború kezdődik a nyersanyagokért és a túlélésért.

Mindez a történet egy real-time stratégia keretéül szolgál, mely számos újítással és minél finomabb részletekkel (időjárási tényező, felszín hatása, napsugárzás) igyekszik megragadni a játékosokat. Majd meglátjuk, mi lesz ebből!

Tervezett megjelenés: 1999. tavasz.

EVERQUEST

Sajnos még nem indult be az EverQuest utolsó béta fázisa, pedig már alig várom, hogy végre magam

is kalandozhassak ebben a csodaszép világban! Olvasva a harmadik fázis tesztereinek beszámolóit, könnyen meglehet, hogy ez lesz a legjobb RPG, ami eddig online megadatott nekünk. Nap mint nap olvasom a friss híreket, és csak fájdítom a szívemet, fokozom a sóvárgást, amit érzek. Ebbe persze besegítenek a rendszeresen érkező friss képek is. Wow!

Képzeljétek el, hogy csak varázsló karakterosztályból lesz hat féle: cleric, druid, enchanter, magician, necromancer, wizard és shaman. Az úgynevezett hibrid osztályok közül választható a paladin, a ranger és a shadow knight. Ez utóbbi lovag a harcos és a necromancer karakter sajátos egyvelege. Ha olvasnátok az élménybeszámolókat, azt hiszem Ti is éppoly fájó kínnal várnátok a programot, mint én. Ajajj...

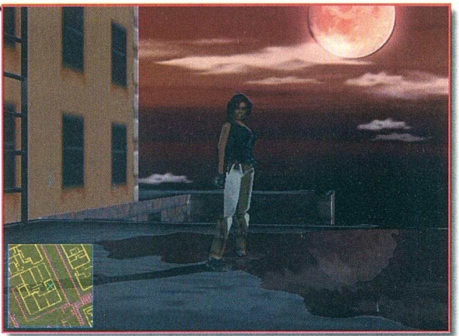
Games-szel. A Shadow Company alkotói újult erővel vetik magukat a fejlesztésbe.

⅄ A 3DO 1999 első negyedévi terveiben szerepel a következő programok megjelenése: Requiem: Avenging Angel, Army Men II, Heroes of Might & Magic III, Might and Magic VII, High Heat Baseball 2000.

⅄ Nyolcan is leléptek váratlanul az ION Stormtól. Ugyan nem valószínű hogy ennyien hirtelen felindulásból hagyják el cégüket, mégis egyik ember sem indokolta meg tettét. Annyi azonban bizonyos, hogy legtöbbjük a Daikata stábjához tartozott.

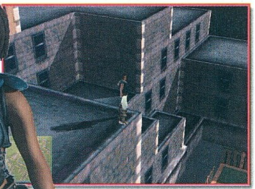
⅄ A SouthPeak Interactive és az Adrenalin Entertainment nagy titokként kezeli még azt a játékot, melyben rajzfilmhősök kapják a

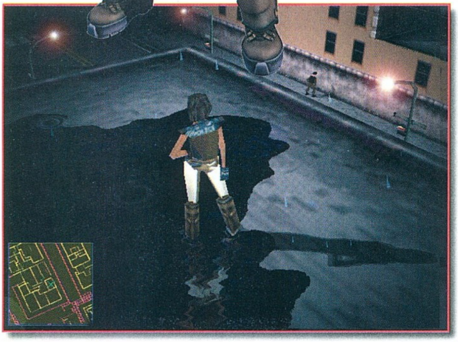
URBAN CHAOS



A csaknem egy éve alakult Mucky Foots, élén a Bullfrogból kivált Mike Sikettel olyan programon végzi az utolsó csiszolásokat, melyben maximális szabadságot kíván adni a játékosoknak. Talán említenem sem kell az ámulatba ejtő 3D világot, a fényhatásokat és az egyéb, lassan már megszokott "grafikai kellékeket". Kérdés csak az, hogy ez a beígért, hihetetlen szabadság mire való, mi lesz az a nélküled megoldhatatlan sztuáció, amiért belecsöppensz e világ forgatagába?! Tavasszal kiderül.

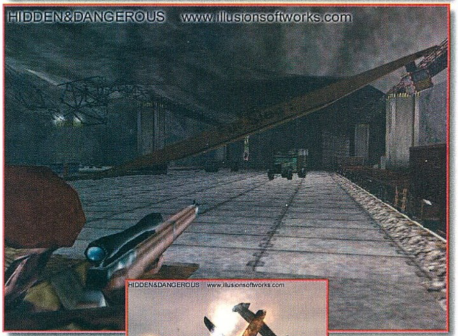
Megjelenés: 1999. március.





HIDDEN & DANGEROUS

Szintén Illusion Softworks fejlesztés ez a real-time stratégia, mellyel a Neten legfeljebb négyen játszhatnak. A célzott korosztály 15 éves kor, illetve afelett. A játék hossza két-három hét. igyekeznek minél jobban követni a történelmi eseményeket, ezért olyan emberek tanácsát is kikérték, akik ott voltak, és emlékeznek rá, mi hogy volt.



A program ütközetei egyébként 1943-ban, a második világháború idején zajlanak, s ha jól csinálod, 1945-re be is fejezheted a harcot. Az ellenség területének mélyén kezdheted általában a missziókat, s az elsődleges cél ismételten a túlélés.

A Hidden & Dangerous minden fegyvere, járműve, épülete és egyenruhája realisztikus. A tervezett küldetések pedig

Embereid érdekesen fejlődnek majd a kihívások teljesítése nyomán, és időközben egyre többféle parancsot adhatsz nekik.

A huszonöt misszióban többféle járművet is vezethetsz majd, például német oldalkocsis motort, dzsipet, páncélozott kocsit, sőt tankot is.

Ez nem az a játék, amiben lőni kell mindenre, ami mozog! Sőt, minden lépésedet meg kell fontolnod!

főszerepeket. Az 1999 őszén megjelenő programról még bőven lesz idő lelebbenteni a fátylat.

⅄ Már kapható az Eidos üdvöskéjének játékfigurája. Kíváncsi leszek, hogy Lara lesöpri-e a polcokról a rendületlenül növekvő Barbie hadsereget!

⅄ Hmm, íme bejelenthetek nektek egy már most csak 2000-re ígért programot. A Sierra ígérete szerint a Navy Seals az Unreal enginet használja majd. Minden esetre John Crane és Jay Lee neve remélhetőleg valóban garancia a minőségre.

⅄ Úgy látszik, a Karácsony meghozta a figuragyártás ihletét, ugyanis a Blizzard is árul ilyen műbigyókat, melyek vészes sebességgel fogynak. Sajnos azt nem tudom, hogy a WarCraft és a StarCraft mely hőseit szemelték ki a sorozatgyártás áldozatának.

IMPERIUM GALACTICA II.

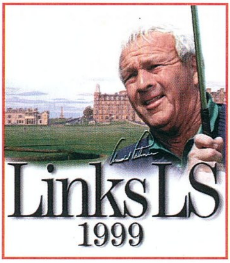
Azt hiszem, közösen drukkolunk a legsikeresebb magyar stratégia következő részének. A töretlen lelkesedéssel készülő folytatásban a egy birodalmat kell irányítanod a háborúkkal teli galaxisban...

A történet sem ott folytatódik, ahol az első részben abbamaradt,

játék teljesen át lett írva, az alapoktól egészen a kezelésig. Az alapkoncepció azonban megmaradt: hanem egy más időzónához kötődik. Újítás még az is, hogy a történetet három faj szemszögéből játszhatjuk végig - más és más befejezési lehetőséggel. Mivel az Imperium Galactica II teljesen 3D-s lesz, csak olyan gépen fut majd, ami 3D gyorsítókártyákkal is rendelkezik.

Megjelenés: 1999 tavasz.

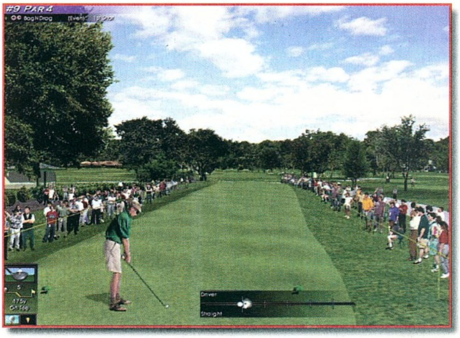
LINKS LS 1999

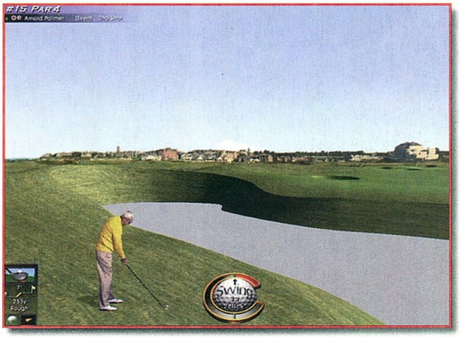


A golfprogramok szépsége valahogy nem tud megfogni, tudjátok. Mégis hírt adok erről a programról, hiszen biztosan jónéhányan örülnek annak, hogy újabb bajnokságok résztvevői lehetnek. Méghozzá nem is akárhogyan, hiszen a Links legújabb részében például az online golfosok nagy örömére megjelenik a real time voice.

A valósághűség teljességének érdekében a hallhatod a nézősereg zúgását, és azon belül az egészen finom részleteket is. A grafika terén legalább ennyi újítás lesz; a megnövelt panoráma, a textúrák, és a változatos növényzet is, mind tökéletes szimuláció felé vezeti a programot. Ráadásul a játszhatóság tovább haladt a könnyített játékmenet felé.

A grafikus kártyádtól függően akár 1800x1440-es felbontásban is játszhatsz. A kérdés csak az, akarsz-e.





A Psygnosis 1999 májusáig a következő programokkal örvendeztet meg minket: Pro 18 World tour golf (január), Eliminator, Tellurian Defense, Drakan (február), Lander, Rollcage, Nations: Fighter Command, Panzer Elite (március), Attack of the Saurcermen, Expert pool (május). Néhány érdekesség e stuffokról, a teljesség igénye nélkül: A Nations akciódús repülőgép szimulátornak készül, melyben tizenöt-tizenöt történelmi missziót vállalhatnak el Németország, Amerika és Anglia pilótái. Az Internetes ütközetekben pedig akár hatvannégyen is felszállhattok a virtuális csatamezőre. CD-ROM és DVD ROM formátum ban is megjelenik a Lander. A futurisztikus világban a játékosok célja nem lesz más,

FRISS !

RITES OF WAR

Milyen örvendetes tény, hogy a játékkészítők felfedezték maguknak a Warhammer világát. Az SSI is ezt teszi, méghozzá úgy, hogy a Panzer General II enginjének segítségével megalkotja nekünk a Warhammer Generalt. A Tyranid és Imperial erők összetűzése huszonnégy misszión át tart a single sorozatban, de lesz számos multiplayer (head to head, cooperative) pálya is.

A több mint hetven, renderelt egységről sajnos még nincs bővebb információm, de azt már tudom, hogy az előző játékokhoz hasonlóan a küldetések teljesítése után pontokat gyűjthetsz, melyek feltételei egységeid és csapataid további fejlesztésének.

A képek alapján tudom még én is csak megítélni a stuffot. Nos, engem megfogtak ezek a szép, méretes egységek. Végre nem apró, pár pixelből álló harcosok és járművek hemzsegnek a képernyőn!

SAGA: RAGE OF THE VIKINGS

Nézzétek ezeket a gyönyörű képeket! Részemről: padlót fogtam. Csak remélni merem, hogy a Cryo játéka ilyen jó is lesz! A vikingek világába láthatóan jól illeszkednek az óriások, és a kentaurok is.

mint életben maradni, és különleges lander craftod segítségével legyőzni a gravitációt, no meg az ellenfeleket. A Lander a cég ígérete szerint mégis több lesz, mint egyszerű shoot'em up. A DVD verzió ötvözi a MPEG2 video, a Dolby Digital és az 5.1 channel interactive hangeffekteket.

⅄ Szintén az ünnepekre megjelenik egy újabb kiegészítő az Age of Empires-hez. Az Aztech New Media csomagja újabb térképeket tartogat, méghozzá teljesen hivatalosan.

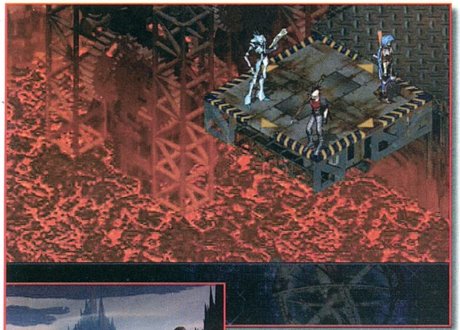
⅄ Lehet szorgalmasan töltögetni a Fallout 2 patch-eket. Jönnek szépen sorban, kár is lenne leírnom, melyik volt az utolsó, hiszen mire olvassátok, biztos itt a következő.

⅄ Nintendo 64-en már kapható a Wetrix, és az Infogrames 1999 elejére tervezi

SEPTERRACORE

LEGACY OF THE CREATOR

A Valkyrie Studios kiadásában jelenik meg hamarosan ez a sci-fi világban játszódó RPG. A



szerepjáték elemek mellett nagy hangsúlyt kapott a történet, mely állítólag a legjobb fantasy regények közé illik. A készítők büszkén állítják

is, hogy nem óhajtottak egyszerű és értelmetlen hack&slash játékot kreálni...

A történet egy olyán világban játszódik, ahol különös törvények uralkodnak a természetben és az életben egyaránt. Junk Scavenger szerepében vállalhatod fel majd a kihívást, ami mi is lehetne más, mint a világ megmentése, csak ezúttal más történetbe ágyazva.

A számok nyelvére lefordítva a SepterraCoreban többszáz helyszínt járhatsz be, százhuszonnyolc varázslatot használhatsz, harminc féle ellenséggel szállhatsz szembe, százharminc NPC-vel cseveghetsz és tizenhat főszörnnyel kerülsz szembe az egyes szintek végén. A harcrendszer sajátosan ötvözi majd a real-time és a körökre osztott típus elemeit, de erről ennél több infom még nincsen.

Megjelenés: 1999 első negyedév.

SHATTERED REALITY

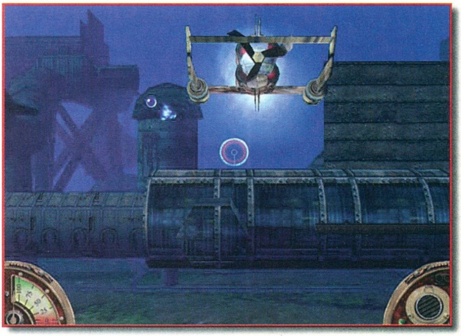
Még nem talált kiadóra ez a szép, víz alatti lövöldözős játék. A program az addig teljesen

ismeretlen, pittsburgi KO Interactive fejlesztése. A látványos 3D világban egyelőre semmi mást nem terveznek, mint tiszta, adrenalint pumpáló lövöldözést. Ezzel nagyot bukni nem lehet, mindig van rá igény, de valahogy mégis, mintha mostanában az igazán sikeres shooterek kicsit többet nyújtanának az agyatlan lövöldözésnél.

Majd kiderül, mi lesz ebből. A játékhoz egyébként már most minimum követelmény: Voodoo 2, PII 266, sőt ajánlják, hogy legyen a gépben Riva TNT is.

A megjelenés időpontja bizonytalan.

Lily



ennek a tetris-szerű játéknak a PC-s megjelentetését is.

⅄ Egy újabb vadász program a megszállottaknak. Megjelent az ASC Games TNN Outdoors Pro Hunter-je. A Dreamforge fejlesztése az Unreal az Unreal 3D engine-jét használja, és valószínűleg éppolyan sikeres lesz, mint a Deerhunter.

⅄ A Shogo klán új tagjainak ajánlom a patchet figyelmébe, mert a használata után, számtalan bug kijavítása mellett, igencsak magas szintű AI kerül velük szembe.

⅄ Már megjelent a Meridian 59 legújabb epizódja, a Dark Auspices. A világ ismét bővül, a grafika szépül és egyre több a szörny is...

Lily

Fleet Command

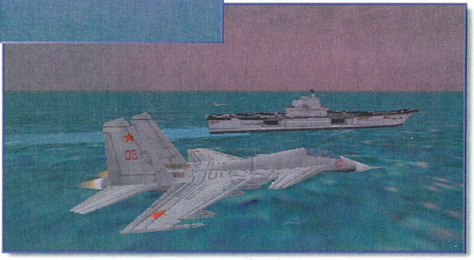
A Jane's programozóit ezidáig inkább csak a színvonalas szimulátoraikról ismerhettük meg. Most azonban valami egészen újszerű dologban fogtak bele, real time stratégiát készítenek. Jogosan kapja fel a játékos a fejét, miszerint

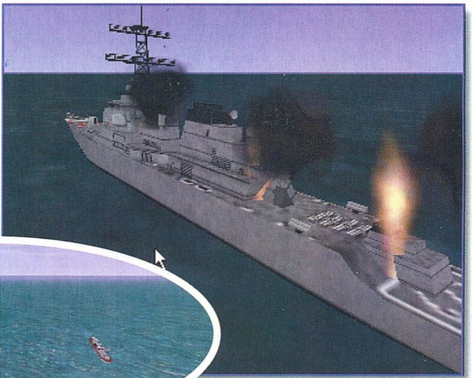
mit keresnek ők egy olyan területen, amihez nem igazán értenek. Szerintem most nőtte ki magát annyira a cég, hogy megengedheti magának, hogy olyan területekre is bemerészkedjen, ahol nincs tapasztalata. Ennek a trendnek fényes példája a Fleet Command, amely a modern tengeri hadviselést mutatja be játékos formában.

Amikor real time stratégiáról beszélünk, akkor mindenkinek akaratlanul is a Starcraft és a Red Alert ugrik be. A Fleet Command egészen más lesz, de ettől függetlenül legalább annyira élvezetes. A játékban mi tulajdonképpen az admirális szerepét töltjük be, aki a parancsnoki szobájából irányítja a flotta manővereit. A stratégiai programok nagy részével az a baj, hogy túl sok minden nehezedik a játékos vállára.

A hadseregek vezetése mellett még ügyelni kell a gazdaságra és az építkezésekre. Túl sok energiát vesz ez el azoktól a feladatoktól, amelyek igazán lényegesek. A Fleet Command változtatni fog ezen, a parancsnok feladata itt tényleg csak az irányítás lesz, a többit elvégzik helyettünk a kapitányok. Nem az admirális feladata, hogy útjára engedje a Tomahawk rakétákat vagy a radarról leolvassa az ellenséges tengeralattjárók irányszögét. Erre ott vannak a képzett tisztek, akik mellesleg jóval nagyobb szakértelemmel is rendelkeznek.

Sok cég próbálkozott már hasonló témájú, komoly tengeri stratégiával. Szinte kivétel nélkül megbukott mind, mégpedig azért, mert nem figyeltek oda eléggé a körítésre. Egy játékosnak nemcsak arra, van szüksége, hogy a technikai adatok hajszálpontosan megegyezzenek az eredeti fegyverekével, hanem arra is, hogy vizuálisan olyan élményt kapjon, amitől eláll a szava. Az igazság az, hogy a játék még nagyon kezdeti stádiumban van, ezért magáról a játékról még nem sokat tudok mondani. A kapott press anyagok alapján természetesen csupa jót kellene írnom a könnyen kezelhetőségről és a megunhatatlan játékról, de nem teszem. Nem





szeretnék ismét abba a helyzetbe kerülni, mint a Trespasser bemutatónál. Ott is mindenféle jót írtam a játékról a kiadott közleménye alapján, aztán amikor megláttam a véglegest, csak annyit tudtam

kinyögni, hogy bocs fiúk, de nekem tényleg azt mondták...

Van azonban egy dolog, amit bátran lehet dicsérni, ez pedig nem más, mint a grafika. Megszokhattuk már a Jane's féle repülő szimulátorokban, hogy a grafika mindig is elsődleges helyen szerepel. Itt sincs ez másképp. Az a legszebb az egészben, hogy az admirális által kiadott parancsokat azonnal látjuk a képernyőn megvalósulni. Tegyük fel, hogy az egyik cirkálót új célpont felé irányítjuk. Ekkor bizony azt látjuk, hogy a hajó felveszi az új pozíciót, s megkezdődik az előkészület a fedélzeten. A hangárból sorra gördülnek elő a Hornet-ek és a Tomcat-ek. Szinte minden pontosan úgy történik, mint a valóságban. Ha járőröket küldünk ki a hajók fölé, akkor ténylegesen felszáll két F-14-es. Sajnos vagy inkább szerencsére ezeket a gépeket nem nekünk kell irányítani. Amint kiadjuk a parancsot, attól kezdve a gép veszi át az egységeink irányítását az ellenség megkeresésértől egészen a rakéták elindításáig.

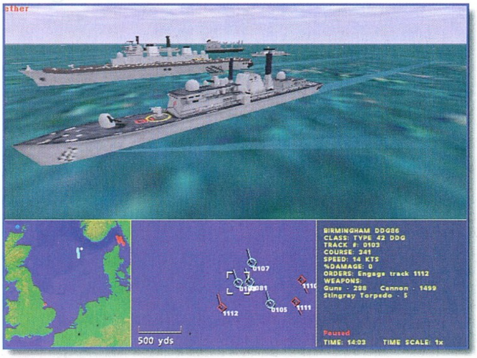
A hatalmas flották egyik legrettegettebb ellensége a tengeralattjáró. A sonar feltalálása óta azonban ezek a félelmetes vadászok gyakran válnak üldözőből üldözötté. Ha tengeralattjárót sejtünk a közelben akkor egy felderítő helikopter felszáll a romboló fedélzetéről, és akár órákon keresztül köröz a célterület felett, ellenséges tevékenység nyomai után kutatva. Aztán ha talál valamit, akkor rádión szól a rombolónak, aki rögtön a célterületre hajózik, s elkezdi megszórni a területet mélységi bombákkal. És a parancsnok semmi mást nem csinált, mint parancsot adott a tengeralattjáró-veszély megszüntetésre, minden mást a romboló kapitánya vagyis a gép intézett. A képeket elnézve akaratlanul is felmerül bennem a kérdés, hogy meddig lehet még fokozni a vizuális megjelenítést. Nos, azt hiszem erre a válasz az, hogy a végtelenségig. Néhány évvel ezelőtt még a játék intrókban sem voltak olyan kidolgozott hadihajók, mint most a Fleet Command-ban. Ez a tendencia igazából a 3Dfx-nek és a többi 3D gyorsítónak köszönhető. Mivel a Fleet Command megjelenéséig még van hátra jó néhány hónap, ezért remélhető, hogy a programozók már a második vagy harmadik generációs gyorsító kártyák képességeit is kihasználják.

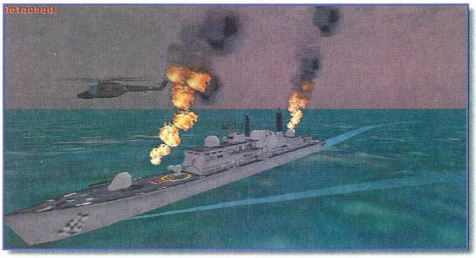
A grafika mellett a Jane's mindig is híres volt a játékai technikai színvonaláról. Most nem a programozási technikára, hanem arra a hatalmas haditechnikai ismeretanyagra gondolok, amit a fejlesztők az évek során felhalmoztak. Szinte mindent tudnak a repülőgépekről, s szerintem a tengeri hadviselés területén is vannak tapasztalataik.

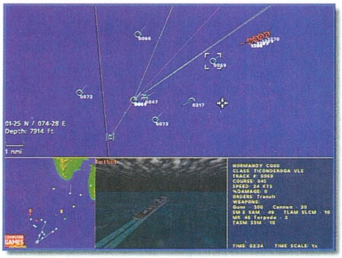
Egy meg nem erősített hír szerint, annyira élethűek lesznek az egységek, hogy a szakavatottak már távolról különbséget tudnak tenni két különböző típusú anyahajó között. Felbukkan a játékban a végső visszaszámlálásból jól ismert Nimitz anyahajó is, bár itt nem a japán Zero-kkal kel megküzdeniük. A valósághűség kedvéért csak olyan egységek jelennek meg a különböző országok flottáiban, melyek a valóságban is rendszerbe vannak állítva. Kizárt dolog tehát, hogy az iraki vagy iráni flotta angol vagy amerikai cirkálókkal legyen felszerelve. A hadszíntereket is úgy válogatták össze, hogy azok, megfeleljenek a CNN híradásainak. Irányíthatunk flottákat a Perzsa-öbölbe, a Távol-Keletre, Argentína partjai felé, sőt még Kínát is megrendszabályozhatjuk. Arra azonban nagyon kell vigyáznunk, hogy ne robbantsuk ki a harmadik világháborút, mivel a Fleet Command-ban már bármelyik fél bevethet tömegpusztító fegyvereket.

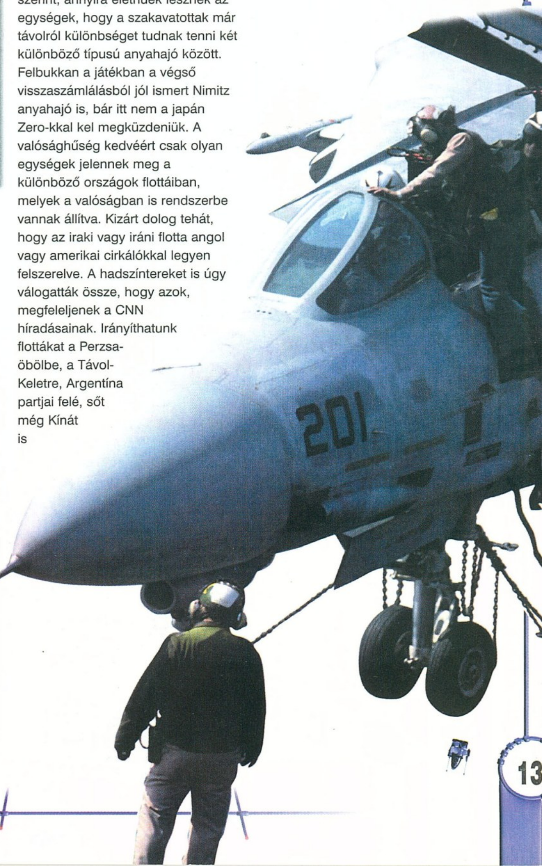
A Fleet Command megjelenése egy egész sorozatot indíthat el. Az igazat megvallva engem soha nem vonzott a modern hadviselés, mindig is inkább az első és a második világháború vonzott. A képeket nézegetve felmerül bennem egy hasonló stratégia játék, csak éppen a második világháborús időkben. Lelki szemeim előtt látom a német csatahajókat, melyeket egy ügyes admirálisnak köszönhetően, nem sikerült kivonni idő előtt a forgalomból. Lehet, hogy minden másképp alakult volna... Ez azonban még elég távoli terv, sőt még a Fleet Command-ra is várni kell egy keveset. A tervek szerint csak jövő augusztusban kerül a boltokba, de én ezt már csak akkor hiszem el, ha a kezemben tartom az eredetit.

Mocsy



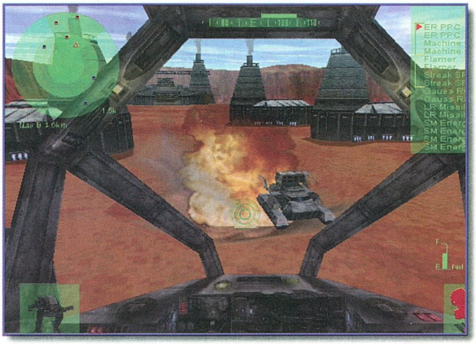




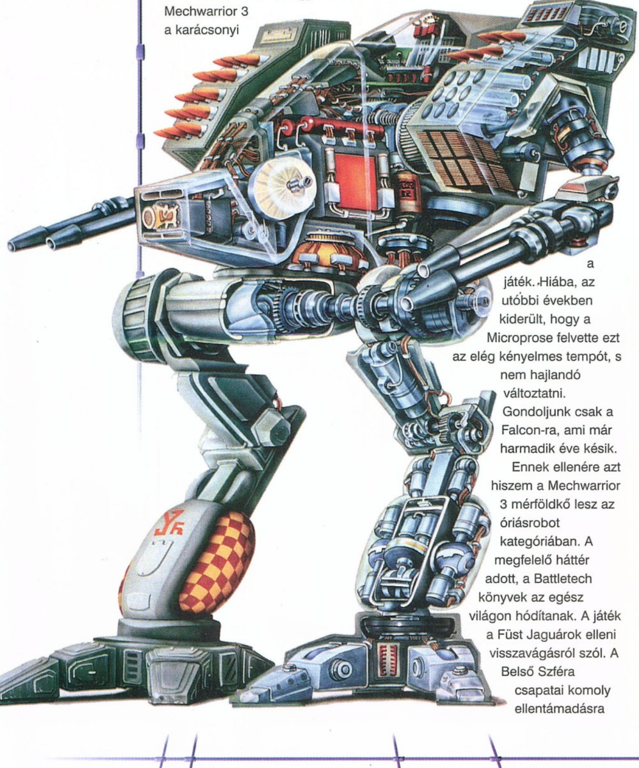


Mechwarrior 3

Amióta az Activision-től elvették a Mechwarrior játékok elkészítésének a jogait, komoly konkurenciaharc kezd kibontakozni. Az Activision-t elég kellemetlenül érte a dolog, hiszen a második rész volt az a játék, amely ismét az egyik vezető kiadóvá tette az amúgy gyengélkedő céget. Mivel azonban nem akartak kimaradni a Mech bizniszből, ezért gyorsan kerestek egy másik óriásrobotos világot, így született meg a Heavy Gear. Ami aztán félelmetes bukás lett.



Közben a Microprose sikeresen megegyezett a FASA-val, s így gőzerővel beindult a Mechwarrior 3 fejlesztése. A játékról készült gyönyörű képek és a kiállításokon bemutatott demók elég meggyőzőek voltak, de ahogy teltek múltak a hónapok mindenki egyre türelmetlenebb lett. Londonban sikerült beszélgetnem az egyik fejlesztővel, aki hamiskás mosollyal az arcán biztosított, hogy a Mechwarrior 3 a karácsonyi játékdömping egyik nagy meglepetése lesz. Hát igen, elég nagy meglepetés lett nekem, hogy még mindig nem jelent meg. Igazából nem tudom mit rágódnak ennyit rajta, hiszen az ECTS-en látottak és hallottak alapján már 80%-ban kész volt a játék. Hiába, az utóbbi években kiderült, hogy a Microprose felvette ezt az elég kényelmes tempót, s nem hajlandó változtatni. Gondoljunk csak a Falcon-ra, ami már harmadik éve késik.



Ennek ellenére azt hiszem a Mechwarrior 3 mérföldkő lesz az óriásrobot kategóriában. A megfelelő háttér adott, a Battletech könyvek az egész világon hódítanak. A játék a Füst Jaguárok elleni visszavágásról szól. A Belső Szféra csapatai komoly ellentámadásra készülnek. A Jaguárok azonban felkészülten várják őket, s egy ilyen helyzetben öngyilkosság lenne megindítani a támadást. A sereg főparancsnoka tehát elhatározta, titokban ledob az ellenséges bolygóra egy Mech különítményt, melyenk az lesz a feladata, hogy összezavarja az ellenfelet, s elterelje a figyelmét a közelgő invázióról. A tervbe azonban egy kis hiba csúszott, egy áruló felfedte a Jaguároknak az akciót, így azok felkészülten várták a szállítóhajókat. Az eredmény katasztrofális lett, a kommandó négy Mech-je négy különböző helyen landolt, ellenséges Mech-ekkel körbevéve. Elég kilátástalan a helyzet, de ekkor lépünk mi a színre. A feladatunk megtalálni a többieket, s sikerrel végrehajtani a küldetést. A játék fejezetekre lett bontva, s minden fejezet fő célja, hogy megtaláljuk az elveszett társainkat. Persze a készítők ügyeltek a fokozatosságra, először csak egyedül harcolunk, majd fejezetenként egy harcos csatlakozik a csapathoz. A végén persze kiegészül a kommandó, s elkezdődhet az igazi munka, de addig nagyon sok Jaguárt le kell győznünk.

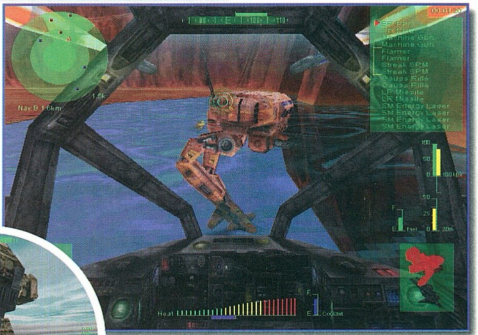
Néhány szó a grafikáról. A kiállításon egyértelműen a Voodoo 2-es kártyákat támogatták. Az egyik programozó elmondta, hogy a Glide olyan vizuális effekteket képes produkálni, amire a DirectX egyszerűen képtelen. Egy dolog volt viszont, ami nagyon nem tetszett: Csak 640*480-as felbontásban akarják kihozni a játékot. Véleményem szerint ez elég nagy pazarlás, tekintve, hogy megjelentek a Riva TNT kártyák, melyek ennél jóval nagyobb felbontást is képesek

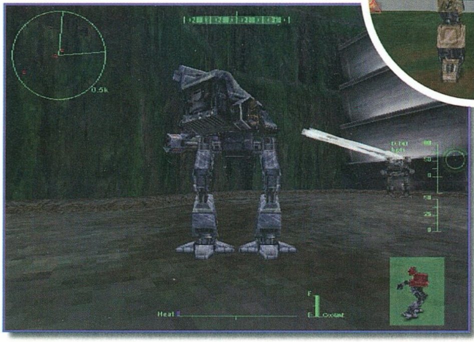
létfontosságú pontjait, s így csak azokat fogjuk támadni. Sajnos az ellenség gépeit el nem tudjuk foglalni, így marad a saját gépünk. Mint már említettem fontos szerepet kaptak a játékban a társaink is. Valljuk be őszintén a legtöbb játékban eddig csak az ágyútöltelék szerepét töltötték be a wingman-ek, de ennek egyszer s mindenkorra vége. A harmadik részben minden társunknak meg lesz a maga feladata, amit végre kell hajtania. Lesz olyan küldetés, amikor választanunk kell, a saját küldetés és a társunk megmentése között. Ajánlatos a csapattagok épségére vigyázni, mert ők pótolhatatlanok. A főküldetések mellett másodlagos missziók is nehezítik az életünket. Ezeket nem kötelező végrehajtani, de nem árt tudni, hogy ez az egyik legbiztosabb módja az utánpótlásnak. Így juthatunk extra páncélhoz, lőszerhez és tartalék alkatrészhez.

megfelelő sebességgel produkálni. Ettől az egy dologtól eltekintve azonban nekem nagyon tetszett a megjelenítés. Képzeljük el azt a szituációt, amikor a Mech-ünk vállába becsapódik egy ellenséges rakéta és leszakítja azt. A kar leesik a földre (vagy apró darabokra robban), de a törzsből kilógnak az elektromos vezetékek, s a végük még szikrázik. Persze ilyenkor már elég esélytelenek vagyunk, s ennek hangot is adtam. A programozó hamiskás mosollyal az arcán nyugalomra intett, majd egy cheat kód segítségével elővarázsolt egy javító robotjárművet, amely szépen visszaillesztette a kart a robotra.

közepén történt. Természetesen ezek a járművek fegyvertelenek, tehát az ellenség előszeretettel fog rájuk vadászni. A küldetések elején mi rakhatjuk le őket, tehát csak rajtunk múlik felfedezi e az ellenfél vagy sem.

A Mechwarrior 2 kicsit egyhangú tája után most már sokkal változatosabb környezetben tevékenykedhetünk. Most már az is előfordulhat, hogy a terep adta előnyöket kihasználhatjuk. Egy laza szikladarab a kanyon tetején szinte kiált egy rakétáért, hogy aztán teljes sebességgel





Aztán ellátott lőszerrel, kijavította az apróbb sérüléseket (lecserélte az olajat, lemosta a szélvédőt), majd utamra engedett. Jobb lett a Mech, mint újkorában, s mindez a küldetés

lerobogjon a lejtőn az ott várakozó ellenséges Mech-ek sorai közé. Aztán ott vannak a rakéták által robbantott kráterek, melyek remek fedezékül szolgálnak.

Ha már az újdonságoknál tartunk, akkor meg kell említeni azt, hogy ebben a részben már külön-külön be lehet fogni a robotok részeit. Kilőhetjük a veszedelmes fegyvereket, sőt még a lábakat is kilőhetjük. Erre igazából azért van szükség, mert a küldetés sikeres befejezése után a csatatéren maradt roncsokból összegyűjthetjük a még használható alkatrészeket, s azokat felhasználhatjuk a saját Mech-ünkön. Így fordulhat elő, hogy a játék végére már a robotunk a legmodernebb Jaguár fegyverekkel lesz felszerelve. Ez felfogható akár úgy is, hogy szintet lép a Mech, ha ügyesek vagyunk. A pontosabb célzást segíti elő az az újfajta zoom rendszer, amit kifejezetten a Mechwarrior 3 kedvéért fejlesztettek ki. Ennek segítségével már elég messziről ki tudjuk szúrni a robotok

Mivel a program legújabb megjelenési dátuma április, ezért van még néhány hónapunk. Ez idő alatt nem árt fejleszteni egy kicsit a gépünkön, mert a hírek szerint egy P-II-es több, mint ajánlott. Áprilisig azonban komoly ellenállásra számíthat a Microprose. Megjelent a Heavy Gear 2 demo-ja, s határozottan tetszett. Aztán a Sierra műhelyében készül a Starsiege, bár róla még nagyon nincs információnk.

Hogy melyik lesz a nyertes? Tényleg nem tudom, grafikában és sebességben nem nagyon lesznek különbségek, ami számíthat az a sztori és a küldetések közötti összefüggés. Bízom azonban a Mechwarrior 3-ban, csak hát olyan messze van még az az április.

Mocsy

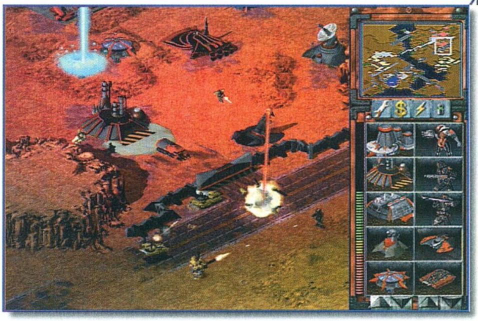
Tiberian Sun

Itt a december, de a boltokban a játékok között üresen maradt egy hely. A Westwood stúdió nem tudta tartani az ígéretét, miszerint novemberre mindenki Tiberian Sun-t installálhat a gépére. Azt hiszem, e hír hallatán jónéhány cég fellélegezhetett, hiszen ha egy ilyen kaliberű játék megjelenik a karácsonyi szezonban, akkor bizony az ő esélyeik alaposan csökkennének . Így azonban csak a játékosok csalódtak egy picit, hiszen mindenki kíváncsi a Westwood cég új üdvöskéjére. A gond az tulajdonképpen, hogy a Dune 2000 vegyes fogadtatása után mindenki azt gondolta, hogy a Tiberian Sun majd kiköszörüli a csorbát. Erre azonban még várni kell néhány hónapot. Mindenkit egy kérdés foglalkoztat, vagyis a mikor? Erre a kérdésre sajnos még nem lehet válaszolni. Vagyis csak azt lehet mondani, amit a Quake készítői szoktak, kész lesz amikor befejeztük. Ez így is van rendjén, hiszen senkinek sem hiányzik még egy bugos játék, legyen az akár a Tiberian Sun. Nem tudom, hogy sikerült beadagolni az Electronic Arts-nak a késés tényét, de nem lehetett könnyű. Mint köztudott ők vásárolták meg a céget, abban a reményben, hogy a Dune 2000 és a Tiberian Sun még az idén behozza az árát. Nos ebből már semmi sem lesz.

Ettől az aprócska bakitól eltekintve azonban valami fantasztikus van kialakulóban a Westwood főhadiszállásán. Az ősszel befejezték az FMV részeket, s azt hiszem valami korszakalkotó született. Először is sikerült olyan tehetséges színészeket szerezniük, akik méltó ellenfelei lesznek még a nagy Kane-nek is. A GDI erők sorait erősíti James Earl Jones, aki névről nem nagyon ismerős, de ha azt mondom ő volt Darth Vader hangja, akkor már mindenki tudja kiről van szó. Aztán ott van Michael Bien, aki a Terminátorban, az Alienben és a sziklában bizonyított.

A Command and Conquer megjelenése előtt kevesen gondolták volna, hogy pont ez a játék fog történelmet csinálni. Két rész már lement ebből a szériából, de az emberek még mindig nem unták meg. Volt néhány egészen komoly trónkövetelő, de őket hamar elfeledte a nagyközönség. Mi a sorozat titka? Miért remeg mindenki a Tiberium Sun-ért, amikor a piacon hegyekben állnak a valós idejű stratégiák? Nehéz ezekre a kérdésekre válaszolni, de azt hiszem nem is a mi feladatunk.

A lényeg az, hogy a Tiberian Sun csak tavasszal fog megjelenni.



Szívem szerint már a teljes játékot tesztelném, de sajnos meghiúsították ezt a tervemet. Persze nem hagyhatom, hogy a rajongók C&C nélkül maradjanak. AZ Electronic Arts jóvoltából kaptunk néhány egészen friss és ropogós információt és képet. Kezdjük rögtön az elején.

A Föld teljesen megváltozott. A 20. század végén az emberiség még azt gondolta, hogy a Tiberium áldás a világűrből, de 50 évvel később már világossá vált, ez az egyre terjeszkedő ásvány a Föld totális meghódítására készül. A földi ökoszisztémát bizonyos területeken teljesen elpusztította, s rohamléptekkel terjeszkedik. Új, mutáns fajok is megjelentek, melyek sugárzása többszöröse a hagyományos Tiberiumnak. A Föld lakossága három részre szakadt. A GDI erők igyekeznek a megmaradt népességet a sarkkörök viszonylagos menedékébe evakuálni. Úgy tűnik a Tiberium nem nagyon kedveli a hideget. A megmaradt NOD gerillák a földalatti barlangokban gyülekeznek, s egy régi vezér visszatértét várják. A vallási fanatikusok karizmatikus vezérük, Kane feltámadását emlegetik. A GDI média természetesen tagadja ezt a híresztelést, de az tagadhatatlan, hogy soha nem találták a vezér holttestét. Még ennél is aggasztóbb azonban, hogy a GDI egységek soraiból rejtélyes módon egész egységek tűnnek el. Sokan dezertálásra gyanakszanak, de itt olyan veterán csapatokról van szó, akik még harcoltak a NOD erők ellen Európában, az ő megbízhatóságukhoz kétség sem férhet. A harmadik csoport a mutáns társadalom, akik a Tiberium sugárzásának hatására deformálódott testtel tengetik az életüket. Ők csak úgy nevezik magukat, hogy az Elfeledettek.

Mint látható a fejlesztőknek sikerült egy egészen jó kis sztorit összehozni, ami tökéletesen illik a C&C univerzumba. Véleményem szerint ez nagyon fontos, e nélkül elveszti a hitelességét a játék. Most egy furcsa kérdés következik, mi nem lesz a Tiberium Sunban? Erre egyszerű a válasz, nem lesz 100 egység. Néhány játék azzal akar a király lenni, hogy több száz egységet kínál a játékosoknak. Ezzel szemben a TS megelégszik 10-15-tel, de azok mindegyike felér 10 átlagossal. Én ennek a rendszernek vagyok a híve, kicsit körülményes fejben tartani 100 képességet és technikai jellemzőt.

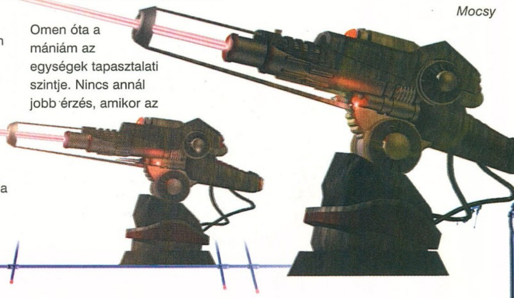
Nem lesz (vagyis a jelenlegi felállás szerint) 3D támogatása a játéknak. Teljesen felesleges, hiszen anélkül is gyönyörű fényhatásokat sikerült elérniük. A TS nem az a játék, melynek szüksége lenne egy ilyen 3Dfx-es hírverésre.

Lesz viszont tapasztalat. A Panzer General és a Dark Omen óta a mániám az egységek tapasztalati szintje. Nincs annál jobb érzés, amikor az ellenfél túlerejét néhány elit saját harcos elsöpri. Nem igazán tudom, hogy fogja ezt a TS lekezelni, de nekem ez az egy jellemvonás jobban tetszik, mint az összes speciális effekt együttvéve. Állítólag a sebzés, a tűzerő és az életpontok növekedése mellett az elit harcosok különféle speciális képességeket is kapnak, érdemes lesz tehát vigyázni rájuk. Csak azt tudnám, hogy oldják majd meg a két pálya közötti átvitelt.

Nagy gondot fordítottak a terepre. Most már nemcsak sziklák és mozdulatlan erdők foglalják el a térképet, hanem olyan tereptárgyak is, melyek aktívan befolyásolják a játékmenetet. A viharok károkat okozhatnak a csapatainkban, a villámok felgyújthatják az erdőt, a szél mérgező gázokat sodorhat a bázisunk felé, a tavak és folyók hidegben befagyhatnak, a nappalok és éjszakák váltják egymást… Sorolhatnám még tovább ezeket a jellemzőket, de ízelítőnek ennyi azt hiszem elég.

A Tiberium Sun minden bizonnyal a tavasz legnagyobb durranása lesz. Nem szabad azonban megfeledkezni a konkurenciáról, ami szintén felvonultat néhány nagyágyút. Gondoljunk csak a Total Annihillations: Kingdomra, az Ages of Kingsre, a Force Commanderre vagy a Dark Reign 2-re. Nem hiszem azonban, hogy bármelyik komoly veszélyt jelenthetne a TS-re, de egy biztos, a harmadik rész alapjai már lerakásra kerültek.

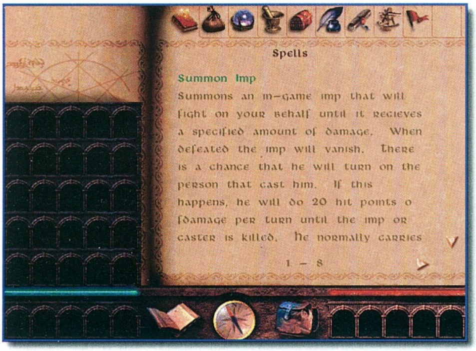
Mocsy



Lands of Lore 3

A Tiberium Sun mellett a Westwood méltán híres még a Lands of Lore sorozatáról. Mint RPG rajongó természetesen mind a kettővel elég sokat foglalkoztam. Az első, a Throne of Chaos, még a klasszikus Beholder stílusban készült el. Rajzolt grafikájával, többszereplős csapatával és történetével a műfaj egyik klasszikusának számít. Scotia boszorkány halála után azonban sok-sok évig nem történt semmi. Aztán elkezdtek az első hírek beszivárogni a második részről, vagyis a Guardians of Destiny-ről. A várakozás óriási volt, de a várt siker valahogy elmaradt. Számomra elég érthetetlen okból a Westwood a tavalyi év végén képes volt kihozni egy olyan játékot, amely grafikai megvalósítása több kívánnivalót hagyott maga után. Nem is értettem, hogy jöhetett ki 3Dfx támogatás nélkül. Igaz ugyan, hogy néhány hónappal később már le lehetett tölteni hozzá a javító patch-t, de akkor már nem volt az igazi. A harmadik résztől igencsak sokat várnak a készítők. Az ígéretek ellenére azonban csak a jövő tavaszra fog a boltokba kerülni. A programot működés közben először az E3-on láttam. Szörnyű volt. Mintha a kettes rész grafikáját egy az egyben áttették volna. A kiállítás közönsége is elégedetlen lehetett, mivel a Tiberium Sun előtti tömött sorokkal ellentétben, ott alig lézengett egy-két látogató. El is könyveltem magamban, hogy ismét egy újabb rókabőrről van szó, amiből besöpör néhány millió dollárt a cég. Szerencsére azonban az illetékeseknek is feltűnhetett az érdeklődés teljes hiánya. Az azóta megjelent képek szerencsére már sokkal jobb minőségűek, látszik, hogy a grafikusok nyári szabadságukat a monitor előtt töltötték. A játékban szereplő karakterek a többi 3D programtól eltérően nem poligonokból, hanem voxelekből állnak (csak az érdekesség kedvéért közlöm, hogy a Tiberian Sun is a voxel technikát alkalmazza). Ezt azért kell megemlíteni, mert ennek a technikának a segítségével tudták elérni, hogy komoly sebességcsökkenés nélkül a képernyőn egyszerre 40 alak mozogjon. Igaz ugyan, hogy nem olyan szép mint a Half-Life biztonsági őre, de valamit valamiért. A Lands of Lore sorozatban mindig is központi szerepet kapott a történet. Azt hiszem a siker legnagyobb részét ennek köszönheti.

A második részhez hasonlóan itt is csak egy karaktert indíthatunk. A neve Copper LeGree, aki Richard király unokatestvére. Mivel azonban az apja történetesen egy Dracoid leányzóra vetett szemet, így szegény fiú félig sárkány ősökkel büszkélkedhet. Gladstone városában azonban nem szereti a fél-sárkányokat, a fiú nem örvend túl nagy népszerűségnek. A bajokat még tetézi, hogy a város őrangyala, a Draracle megunta a munkáját és egy másik dimenzióba költözött. Az utazás során azonban egy apró kis malőr történt. A kontinens több részén dimenziókapuk nyíltak, melyeken keresztül pokolbéli szörnyetegek serege árasztotta el a békés földrészt. Egy ilyen támadás során gyilkolták meg a főhős a szüleit. Ő maga is csak a lelke elvesztés árán tudta túlélni a támadást. Az idő tehát sürget, lélek nélkül egyetlen kalandozó sem élhet sokáig, még akkor sem ha a gyönyörű Dawn támogatását élvezi. A lelkünk tehát a dimenziókapuk mögött van elrejtve, de van még egy ennél is fontosabb feladatunk is. Meg kell találnunk a nagyhatalmú Draracle-t, hiszen ő rendelkezik csak akkora hatalommal, hogy



bezárhassa a kapukat. Hogy az életünk még bonyolultabb legyen, kiderül, hogy a támadás megkezdése óta mi vagyunk a trón egyetlen örökösei. Ez persze nem tetszik néhány magas rangú politikai személynek, s hamarosan bérgyilkosok valóságos kis serege ered a nyomunkba.

Aki emlékszik még az Ultima Underworld második részére, az most biztosan felkapja a fejét, hiszen a dimenziókapuk poént akkor már egyszer elsütötték. Ebben a verzióban hat világ rejtvényeit kell megoldanunk, vagyis hat kaput kell bezárnunk. Értelemszerűen Gladstone-ből indulunk, ahol a főhős eddig élt. Erről a helyről juthatunk el az öt rejtélyes világba. Kezdjük el utunkat a félelmetes Underworld-vel, a kísértetek birodalmával. Egy elhagyatott kastély várja itt a bátor felfedezőt. Először még egy fej nélküli kertész és egy komornyik fantom üdvözöl, de utánuk már csak gonosz szándékú élőhalott hordákkal kerülünk kapcsolatba. A világ ura, a kaszás démon (nem a Horned Reaper), akinél ott a kulcs, amivel be lehet zárni a kaput. Persze nem fogja odaadni magától…

A következő világ a Shattered Desert.(Összetört sivatag) A C&C rajongók biztosan értékelni fogják a poént, miszerint ez a szint egy atomháborúval és Tiberium mérgezéssel megátkozott bolygóra visz. Egy földalatti NOD bázison kell a számítógép által életre keltett védelmi berendezés támadásait visszaverni. A kártyákat a Mester számítógép keveri, s a fiú feladata lesz őt legyőzni. Persze utolsó utáni meglepetésként a főszámítógép még bekapcsolja a bázis önmegsemmisítő rendszerét…

A robbanás szele egyenesen a Frozen Wastes-be (Fagyott pusztaság) repít minket…

A második részben már volt egy ilyen pálya, akkor nekem ez volt a legszimpatikusabb.

Ebben a világban barbár amazonok uralkodnak a férfiakon. Közülük is a legveszedelmesebb Jacinda, a királynő. Senkit ne tévesszen meg a kinézete, veszedelmes ellenfél. Ezen a szinten található az egyik legtrükkösebb fegyver, a Blizzard. Ez tulajdonképpen egy hatalmas balta,

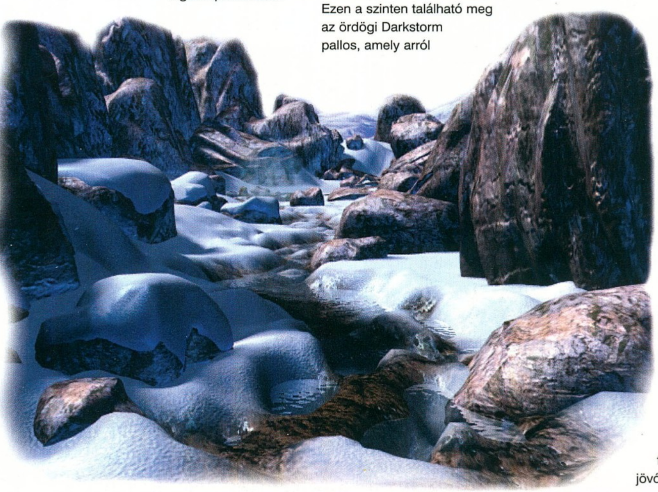
amely melynek van 25%-a, hogy lefagyassza az ellenfelet. Ha már a megfagyott ellenfelet ütünk meg, akkor annak a teste szépen darabokra hullik.

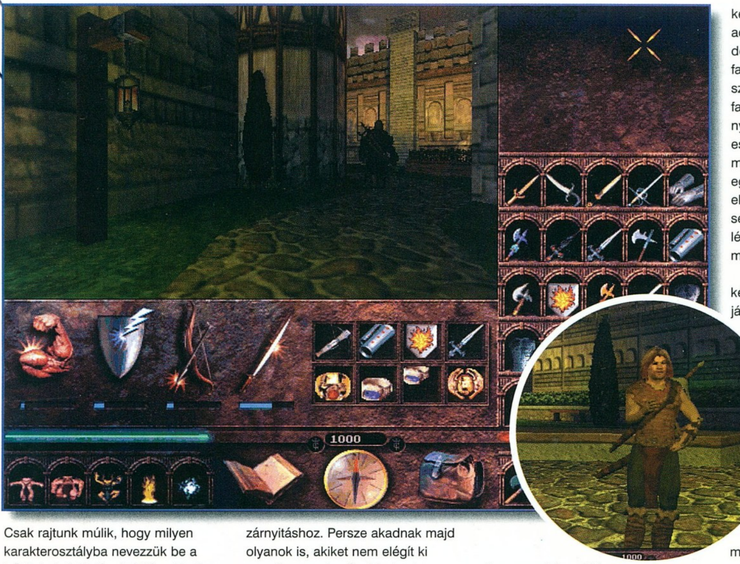
A második részben már találkozhattunk a Ruloi-kkal. Az ő szülőföldjükre is el kell látogatnunk. Rengeteg harc és varázspont árán csukhatjuk csak be ezt a kaput. Ezen a szinten található meg az ördögi Darkstorm pallos, amely arról nevezetes, hogy az ellenfél élet és varázserejét egyaránt elveszi.

Az utolsó világ nem más, mint egy hatalmas tűzhányó belseje. Hatalmas tűzsárkányok és tűzpókok uralják a terepet, nem fog ártani néhány erősebb jégvarázslat ellenük. A vulkán legmélyén található egy hatalmas kristály, amit megsemmisítve lehet csak a kaput becsukni. Persze a kristály darabokra esésekor az egész tűzhányó darabokra hullik…

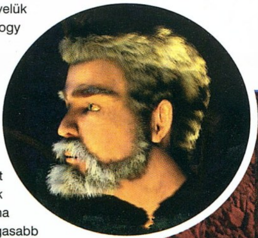
Mint látható rengeteg helyszín lesz a harmadik részben, de ennél azért jóval több lesz a programban. Itt van mindjárt a journal. Ez nem más, mint egy varázskönyv, amely automatikusan feljegyzi a legfontosabb dolgokat. Amikor a sztori szempontjából valami fontos dolog történik, akkor a könyv figyelmezteti a játékost. Persze az automata térképezés sem maradhatott ki. Ilyenkor azért nosztalgiával gondolok az olyan játékokra, mint mondjuk a Fate vagy a Chaos Strikes Back, ahol ezek a kényelmi funkciók még nem álltak a rendelkezésünkre. Gyakran elgondolkozom azon, hogy miért is kényeztetik el ennyire a játékosokat.

Rengeteg vád érte a második részt, miszerint nem volt elég RPG vonás benne, inkább egy kalandjátékra hasonlított. Ez sajnos igaz is volt, de ezt a hibát is ki fogják küszöbölni a jövőben.





Csak rajtunk múlik, hogy milyen karakterosztályba nevezzük be a hősünket. A történet elején el kell döntenünk, hogy melyik guildhez csatlakozunk. Gladstone városában négy guild működik. Akik a közelharcot választják, azoknak bátran tudom ajánlani az Iron Ring-et, vagyis a harcosok szövetségét. Ez az egyetlen hely a városban, ahol minőségi fegyverekhez lehet hozzájutni. Gladstone csatornáiban nemcsak túlméretezett patkányok és eltévedt kalandozók kóborolnak, itt ütötte fel a főhadiszállását a tolvajok céhe, a Bacchanal. Aki velük kezd, az készüljön fel, hogy hamarosan az összes mérget tapintásról meg fogja ismerni, s még a legbonyolultabb zárakat is könnyedén kinyitják egy seprűnyéllel. Akit a harc és a mérgek helyett inkább a misztikus tanok érdekelnek, az jól teszi ha ellátogat a város legmagasabb tornyához, a mágusok céhébe, a Talamariba. Itt mindent megtalálhatunk, ami egy magára valamit is adó varázstudó kívánhat. Pálcák, könyvek, tekercsek. Mágusoknak féláron.



Aki a papi hivatáshoz érez inkább elhivatottságot,az keresse fel a papi rendet. Az ott oktatóknál senki sem ismeri jobban a növények gyógyító erejét. Akármelyik guildhez csatlakozunk, az adott mesterséghez kapcsolódó képességeink fognak fejlődni. Egy harcos leginkább a végtagok szakszerű levágásához kell hogy értsen, nem pedig a zárnyitáshoz. Persze akadnak majd olyanok is, akiket nem elégít ki egyetlen mesterség. Ezeknek a nyughatatlan lelkeknek lehetőségük lesz többféle guildhez is csatlakozni. Értelemszerűen ekkor jóval lassabban fog fejlődni a karakterük.

A Lands of Lore 3 talán legérdekesebb tulajdonsága mégis talán a familiáris rendszer. Akármelyik guildhez csatlakozunk, szert tehetünk egy familiárisra, vagyis kisegítő lényre. Ezek elkísérnek minket bárhová és híven szolgálnak még a legveszedelmesebb szituációkban is. Minden guildnek megvan a maga típusa, nekünk csak az lesz a dolgunk, hogy válasszunk közülük. A harcosok rendjéhez természetesen egy hatalmas gólem tartozik, aki aktív részese lesz a csatáinknak. A papok egy Homunkculus-t választottak, aki még a legritkább gyógynövényeket is képes felkutatni. A varázslók kedvence a Glitterfay, egy szárnyas kis démon, aki egyaránt gyógyít és vadászik. A tolvajok kiválasztottja egy Shadow, aki a felderítésben és a lopásban jeleskedik. Ezek a lények teljesen önállóan cselekednek, nem kell nekik semmiféle utasítást sem adni. Természetesen meghalhatnak, de idővel feltámaszthatjuk őket. A familiáris rendszer lehetővé teszi számunkra, hogy egy másik guild familiárisát felbéreljük. Egy nyomoronc varázslónak nem sok esélye van közelharcban, de mindjárt megváltozik a helyzet, amint egy hatalmas gólem tisztítja meg előtte az utat. Egy speciális funkció segítségével a képernyőn még a lények által észlelt területet is megtekinthetjük.

Amint láthatjuk a LOL sorozat készítői teljes erővel dolgoznak a játékon. Jogosan félek azonban attól, hogy ez a rész is az elődjének a sorsára jut. Emlékezzünk csak vissza arra, hogy hányszor csúsztatták el a második rész megjelenését. Mire végre kijött, a vetélytársai játszva megverték kinézetben. Nem mondom, hogy most is így lesz, de azért abba nem árt belegondolni, hogy a tavasszal megjelenő játékok nagy része már a második generációs 3D gyorsítókártyák speciális képességeit is ki fogják használni. Én azt mondom, hogy tavasszal sok minden el fog dőlni. Az Electronic Arts sohasem volt arról híres, hogy engedte volna az általa kiadott játékokat késlekedni. Majd meglátjuk. Az azonban roppant biztató, hogy az idei év és a jövő év eleje az RPG-k feltámadásának jegyében telik el, s ennek az egyik legjelentősebb képviselője a Lands of Lore 3 lesz.

Mocsy

CD GALAXIS

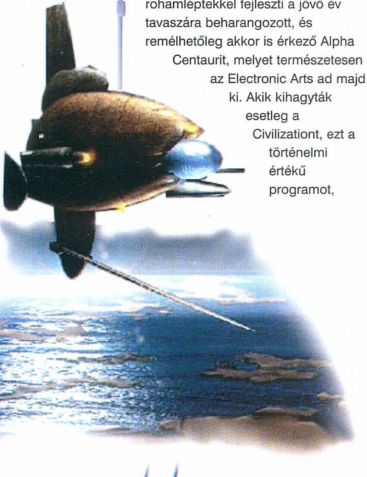
1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8. Telefon: 361-4061

KELLEMES ÜNNEPEKET!

Maradj velünk Karácsony után is! Számtalan meghosszabbított akcióval, további újdonságokkal és meglepetésekkel várunk boltunkban az ünnepek között és jövőre is. Ne maradj ki akcióinkból!

- Shadows Of Empire – 3 950,-
- Age Of Empries – 7 950,-
- Knights & Merchants – 5 950,- (TELJESEN MAGYAR NYELVŰ)
- Vészhelyzet – 4 450,-
- AOE: Rise Of Rome – 7 950,-
- Fallout 2 – 9 950,-
- Half-Life – 10 950,-
- FIFA 99 – 10 950,-
- Settlers 3* – 10 950,-
- X-Wing Coll. 3Dfx – 9 950,-
- Populous 3 – 10 950,-
- Big Race USA – 5 950,-
- Carmageddon 2 – 9 950,-
- Heretic 2* – 9 950,-
- European Air War – 9 950,-
- Jack Orlando – 1 950,-
- Earth 2140 Deluxe – 3 950,-
- Moto Racer 2* – 10 950,-
- Resident Evil – 3 950,-
- Might & Magic VI – 6 950,-
- NBA Live 99* – 10 950,-
- Hardline – 1 950,-
- Turok* – 3 950,-

Alpha Centauri



Nem tudom hányan jártatok már pszichológusnál, de ha jól tudom, létezik valamilyen teszt, ami abból áll, hogy gondolkodás nélkül kell az elhangzó szavakra reagálni egy másik szót. Szerintem azok, akik valaha is játszottak minden idők egyik legnagyszerűbb körökre osztott stratégiai játékával, a Civilization-nel, habozás nélkül rávágnák a nevet, Sid Meier. Ez az ember kétségtelenül egy zseni, vagy legalábbis nagyon tud valamit. Az általa alapított Firaxis Games rohamléptekkel fejleszti a jövő év tavaszára beharangozott, és remélhetőleg akkor is érkező Alpha Centaurit, melyet természetesen az Electronic Arts ad majd ki. Akik kihagyták esetleg a Civilizationt, ezt a történelmi értékű programot, azoknak nem sokat mondhat e cím (Futás azonnal pótolni a hiányosságot, semmilyen igazolást nem fogadok el!), ám a szakavatottaknak már ennyi is elég ahhoz, hogy tűkön ülve várják az új csodát…

…A csodát, mely nem csupán felidézi a régi emlékeket, hanem felveszi a történet fonalát, a civilizáció fejlődését ott, ahol abbamaradt és folytatódhat az etalon értékű játék újra. Igaz, mivel az Alpha Centauri már nem a MicroProse égisze alatt készül, nem lehet hivatalos folytatás, de mindannyian tudjuk, érezzük és reméljük, hogy mégis az…

… Civilizációnk eljutott az űrutazás tudományáig, sőt meg is építette űrhajóit és elindult kolonizálni a csillagokat. Az első állomás az Alpha Centauri. Csakhogy, amint az űrhajó megérkezik és bolygó körüli pályára áll, meggyilkolják a kapitányt és a legénység hét pártra szakad. Minden egyes frakció más elméletet vall arról, hogyan is lehetne a leghatékonyabban kolonizálni a bolygót, s kiépíteni rajta az új törvények szerint működő birodalmat… Egy új világot, melyben a Földön elért tudás mit sem ér, hiszen az sok sok fényévre van, s a minden ott megszerzett tapasztalat csupán felkészülés volt az újabb megmérettetésre, és alapozó egy magasabb szintű szféra megismerésére és befogadására…

Egy idegen bolygón vagy tehát, ismeretlen vidék ölel körül, s kezdhetsz mindent elölről a városépítéstől a védelmi rendszer kiépítéséig. A közelben leselkedő ellenfelek azonban ez alkalommal idegen létformák lesznek. Az hogy a háború vagy a diplomácia finom módszerei mellett döntesz-e, rajtad áll. A győztes az, akié a hatalom, aki a bolygó irányítását a kezében tartja. Az eszköz, ha nem is szent, de szabad.

HASONLÓSÁGOK ÉS KÜLÖNBSÉGEK

Maroknyi telepes alkotja azt a törzset, amellyel fel kell fedezned és meg kell hódítanod a bolygót. Megint kutathatsz, akárcsak régen. Ennek függvényében lesz lehetőséged új épületek emelésére, fejlettebb katonai alakulatok kiképzésére és különös csodák megalkotására. Ez utóbbiakat most kicsit másképpen nevezik, de a lényegük ugyanaz.

A fejlesztések ágai és rendszere azonban egészen más és a diplomáciát jóval magasabb szintre fejlesztették, mint amilyen a Civilization-ben volt.

Ami így első ránézésre is feltűnik, hogy sokkal több információhoz jutsz majd, ha

rápillantasz a képernyőre. A tengernyi adat jól megszervezett rendszerben jelenik meg, melyből könnyen kiemelhető a számodra éppen fontos információ. Ez valószínűleg sokat növel majd a játszhatóság értékén.

A szakavatott szemek meglehet, nem is ezt szúrják ki először, hanem azt hogy mindez 3D-ben jelenik meg. A futurisztikus tájat térben elhelyezett hegyek, romok, völgyek és folyók szabdalják, ám ezeken furcsa módon festett tárgyak (például bányák) jelennek meg. Különös ötvözete lesz ez a 2D és 3D világoknak.

Mielőtt kukorékolni kezdenétek, megnyugtatok mindenkit, hogy mindez cseppet sem bántja a szemet, sőt. Maguk az egységek egyébként teljes 3D pompában csillognak, villognak, no meg animálnak, ráadásul jóval méretesebbek, mint az ősök.

Azért senki ne várja, hogy itt valami Myth minőségű dolgot fog kapni, de azért a megjelenítés szempontjából kategóriákkal magasabb szintű stuffot vehet kézhez, mint a Civilization esetében. Engem valahogy ez nem érdekel igazán. Nekem még mindig nem a külcsín a fontos, de ezzel nem vagyok szerencsére egyedül, sokaknak a játszhatóság és a tartalom a fontos…

TARTALOM

Új világ születésének hajnalán ismeretlen terepen állsz. Igaz, itt is meghatározhatod majd a vizek és a föld arányát, az időjárási tényezőket és a tereptípust, mégsem érezheted mire hat ki mindez. Honnan is tudhatnád?! Ha azt mondom, uránium mező, még csak-csak eszedbe jut valami, de mi a helyzet a xenofungus mezőkkel?!

Persze lesznek párhuzamok a Civilization-nel, hiszen azért mert az itt megjelenő hordákat nem barbároknak, hanem férgeknek hívják, attól még ugyanazt a funkciót töltik be. Létezik tengeri, szóval vízi változat is, de erről még korai lenne mesélni (ráadásul én sem tudok többet, minthogy lesz ilyen).

Az anyahajóból megmaradt, úgynevezett pod-ok, egyedi bónuszokhoz juttathatnak, kihatást gyakorolva pénzügyi helyzetedre, raktárkészletedre, vagy egyéb kulcsfontosságú területekre. Mi több, megjelenik minden idők egyik legmisztikusabb tárgya, a monolit is. Ennek megérintése adhat például neked, illetve a népednek valamilyen ismeretlen tudományt, amit hasznosíthatsz az évek során, de lesznek más "adományok" is.

HÁBORÚ

Ha valaki egy bolygó uralmára tör, akkor előbb-utóbb biztosan szüksége lesz arra, hogy harci eszközökkel szerezzen érvényt akaratának, mert a diplomácia hatalma ugyan cseppet sem lebecsülendő, de azért nem korlátlan, ráadásul néhány nép kifejezetten agresszív, tehát ezúton meggyőzhetetlen.

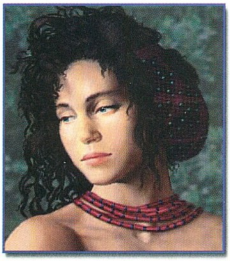
Ha még emlékeztek a történetre, az űrhajón hét frakcióra szakadt legénység alkotja a bolygó kolonizálására és meghódítására törő népek magját. Mindegyik más és más hitvallást, rendet, elveket követ, s különböző speciális képességekkel rendelkezik, melyek között a többiekkel szembeni előnyöket, illetve hátrányokat is találsz. Itt ilyenekre kéne gondolni, hogy az adott népcsoport jeleskedhet a tudományok, a diplomácia vagy éppen a harcművészetek terén is, és ezt valamiféle bónusz értékben, fejlődése során, vagy a kezdeti kibontakozástól megkapja.

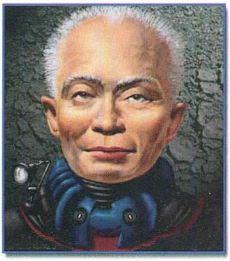
A hét csoport a következő.

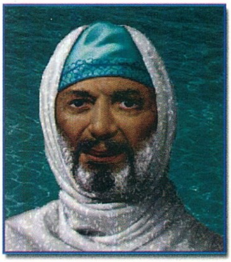
Human Hive. Az ateista Sheng-Ji Yang vezeti ezt az iparilag rendkívül gyorsan fejlődő népet. A hátrányuk a gazdaság lassabb kibontakozásában jelentkezik. Kapnak még valamilyen ingyenes bónuszt a védekezési rendszerükhöz is.

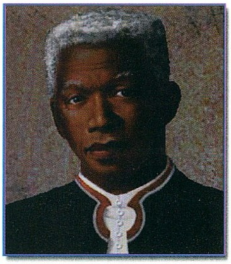
Gaia's Stepdaughters. Természetkedvelő, és demokratikus nép, Dierdre Skye vezetésével. A gomba ösvények és az elme férgek (?!) használatában kiemelkednek a többiek közül. Viszont seregük morálja nem túl erős, és furcsa módon, saját belső köreikben a békét is nehezebben tartják meg, nem ritkák köreikben a lázongások.

Morgan Industries. Ez egy kapitalista birodalom, mely világhódító törekvéseit CEO Nwabudike Morgan vezetésével valósítja meg. Az iparuk és a gazdaságuk is különösen fejlett, sőt a kereskedelem területén is









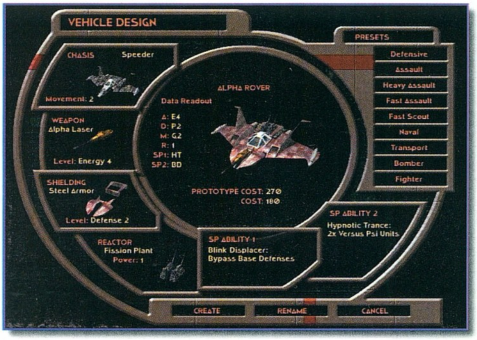
jeleskednek. A városok fejlődése viszont egy szinten megtörik, mert az ott lakók speciális, luxus dolgokat követelnek.

The Lord's Believers. Ez egy keresztény csoport, melyet Miriam Godwinson nővér vezet. Tagjai fanatikusok, ezért például az ellenség kémjeinek nem lehet esélyük felforgatni soraikat. A tudomány terén sajnos elég korlátozottak, s a Földtől oly eltérő bolygó speciális adományainak megismerésével és felhasználásával is gondjaik vannak.

Spartan Federation. Gondolom nem is kéne mondani, hogy a Colonel Corazon Santiago által vezetett nép a háborúért él, hadereje példátlanul erős, rendezett, és hatékony. Az iparuk viszont elég fejletlen.

Peacekeeping Forces. Az előző csoport gyökeres ellentéte ez a humanitárius, béke és demokrácia szerető frakció, melynek élén Commissioner Pravin Lal áll. Előnyeik a diplomácia és az intelligencia terén összpontosulnak, populációjuk növekedését viszont egyéni korlátok szabják meg.

University of Planet. A tudományok terén jeleskedik ez a nép. Dr. Prokhor Zahkarov vezetése alatt a technika hatalmával törnek világuralomra. Találmányfejlesztési ütemük utolérhetetlen, ám ez a megszállott, pihenésre lehetőséget sem adó kutató munka lázongásokhoz vezethet.



Mindebből jól látható, milyen sokban befolyásolja a választott nép a bolygó meghódításának módszereit. Ezért ezek függvényében és saját terveid figyelembevételével kell majd döntened. Szerintem előbb-utóbb úgyis mindegyiket kipróbálod, s ezáltal részletesen lesz lehetőséged kiismerni őket.

Az ellenséges, vagy szövetséges vezetőkkel egyébként folyamatosan tarthatod majd a kapcsolatot az úgynevezett commlink segítségével. Itt cserélheted az adatokat, tudományos felfedezéseket, vagy akár az energiát, sőt egyes városok irányítását is.

A konkrét katonai egységek terén persze rengeteg újdonság várható, hiszen más a tudomány és az egész világ. Szokás szerint lesz upgrade lehetőség is, méghozzá nem is akárhogy. Az "alap" típus megtervezése után a design workshop-ban teljesen áttervezheted az egységet. Ez azt jelenti, hogy átalakíthatod páncélzatát, fegyverzetét, speciális képességeit. Mindennek persze anyagi vonzatai is vannak, és a tudomány bizonyos fejlettségi szintje is követelmény.

Szintén szerepet játszik a hadászatban a bolygó saját élővilága, melyet megismerhetsz és a saját oldaladra fordíthatsz. Így különös lehetőségek nyílnak meg előtted. Például a hagyományos fegyverekre és páncélokra fittyet hányó, pszi képességekkel rendelkező lényekkel indíthatsz támadást gyanútlan ellenfeleidre.

Mindez valószínűleg kedvezően befolyásolja a multiplayer játékok élvezetességének szintjét is. Kérdés, hogy mennyire lesz ideje és kedve az embereknek epikus méretű küzdelmekbe bonyolódni, akár hálózatban, akár a világhálón. A korlátlan szórakozást minden esetre biztosítják a készítők a programhoz mellékelt pályaszerkesztővel is.

ÖSSZEFOGLALVA

Az Alpha Centauri a jövő év egyik legígéretesebb körökre osztott stratégiai játéka, melyben a birodalomépítés, a felfedezés, a hódítás és a kutatás kerül előtérbe. A XXII. századi, futurisztikus környezet, egy távoli bolygó adja a terepét a különös 3D világnak, ahol nyolcvan féle tudományos felfedezés vár a tudósokra.

Egy új világ, rengeteg új felfedezéssel. Ez már eleve izgalmas, hiszen minden más és mégis ismerős. Különös érzés lesz, de szívesen megtapasztalom. És Te?

Lily

CD GALAXIS

PC-S JÁTÉKPROGRAMOK KIS- ÉS NAGYKERESKEDELME

ÓRIÁSI ÉV VÉGI BULI!

AZ ORSZÁG EGYIK LEGIGÉNYESEBB ÉS LEGNAGYOBB JÁTÉKPROGRAM VÁLASZTÉKÁVAL VÁRUNK ÜZLETÜNKBEN!

3D Ultra Pinball 3	3 950
7th Legion	3 950
Addiction Pinball*	5 950
Age Of Empires	7 950
AOE: Rise Of Rome	7 950
AH-64D Longbow	2 950
Andretti R + Gamepad	6 950
ATF	2 950
Axis & Allies	10 950
Battle Isle 3	3 950
Beasts & Bumpkins	1 950
Blaster!	950
Blood 2	Jön
Broken Sword	2 950
Broken Sword 2*	3 950
Caesar 3	9 950
Carmageddon	5 950
Carmageddon 2	9 950
Castles 2	2 950
ChessMaster 6000	9 950
Civil War Generals 2	4 950
Colin McRae Rally	9 950
Commandos	9 950
Cyberia 2*	2 950
Dark Earth	2 450
Dark Reign	4 950
Dawn Of Aces	6 950
Deadlock 2	2 950
Deathtrap Dungeon	7 950
Dune 2000	7 950
Dungeon Keeper Gold*	3 950
Earth 2140 Deluxe	3 950
Eastern Front + Miss.	10 950

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 361-4061

Friss árlista a FAXBANK-ból:
2-333-666 / 2345 #

Ünnepi nyitvatartás:

Hétfő-Péntek	10-18h
Szombat, Vasárnap	10-14h

Essential Collection	7 950
[Interstate 76, A10 Cuba, Earthworm Jim, Mechwarrior 2 Mercenaries]	
European Air War	9 950
F1 Racing [UbiSoft]	5 950
F1 Racing 2 Monaco GP	9 950
F-15 [Jane's]	6 950
F16/Mig 29	10 950
FA PL Football Manager	8 950
Fallout 2	9 950
FIFA 98 + Gamepad	6 950
FIFA 99	10 950
Fifth Element	8 950
Fighter Pilot	6 950
Flight Unlimited 2	5 950
Forsaken	4 950
Gangsters	Jön

M1 Tank Platoon 2	7 950
Madden NFL 99	9 950
MechCommander	10 950
MegaPak 8	7 950
MegaPak 9	9 950
Might & Magic VI	6 950
Mortal Kombat 4	8 950
Moto Racer 2*	Akció
NBA Live 99*	Jön
Need For Speed 2 SE	3 450
Need For Speed 3	7 950
NHL 97	3 950
NHL 98 + Gamepad	6 950
NHL 99	7 950
Pacific General	2 950
Panzer General 2	5 950
People's General	9 950

PC GURU ELŐFIZETŐI KÁRTYÁVAL

EXTRA AKCIÓ

Sin	11 950 Ft helyett
Caesar 3	11 950 Ft helyett

7 950,-

7 950,-

Game Rage	4 950
[Caesar 2, Screamer 2, Cyberstorm, 3D Ultra Pinball 2, Admiral Sea B.]	
Gold Games 2	6 950
[24 teljes játék németül]	
Grand Prix Legends	9 950
Grand Theft Auto	6 950
Grim Fandango	9 950
Half Life	10 950
Hardline	1 950
Harvester	2 950
Heretic 2*	9 950
Heroes Of M&M 2	4 950
Ignition	1 950
Incubation Tripla Pack	5 950
Israeli Air Force	9 950
Jack Orlando	1 950
Jazz Jackrabbit 2	4 950
Jedi Knight*	5 950
Klingon Honor Guard	10 950
Knights & Merchants	5 950
Little Big Adventure 2	3 450
LucasArts Archives 3	7 950
[Afterlife, Dark Forces, Dig, Full Throttle, Monkey Island 1-2]	

Pinball Construction	2 450
Populous 2 + PMonger	2 450
Populous 3	10 950
Privateer	2 450
Pro Pinball 2: Timeshock	4 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quake Pack	7 950
Quake 2 M.: Reckoning	7 950
Quake 2 M.: Ground Zero	7 950
Railroad Tycoon 2	10 950
Rally Bajnokság	2 950
Rebellion*	5 950
Resident Evil	3 950
Rainbow Six	9 950
Red Alert Mega Box	11 950

\+ VAGY

TopDrive kormány, pedál ajándék játékkal 19 950

RoboRumble*	Akció
Sanitarium	10 950
Screamer 2	2 950
Screamer Rally	3 950
Sensible Soccer Club Ed	7 950
Sensible W.O.S. 98/99	4 950
Settlers 2	3 950
Settlers 3*	10 950
Seven Kingdoms	5 950
Shadows Of The Empire	3 950
Shivers 2	4 950
Shogo*	10 950
Sim City 2000 Network	3 950
Sin	9 950
Spec. Ops.	9 950
Star Trek Compilation	10 950
Star Wars Behind Magic	9 950
Sub Culture	4 950
Tiger Woods 99	9 950
Theme Hospital	3 950
Thief*	9 950
Tomb Raider 3	9 950
Total Annihilation	5 950
Total Annih.: Battle Tact.	7 950
Trespasser	10 950
Turok*	3 950
Ultima 7 Complete	2 450
Ultima Underworld 1+2	2 450
Ultimate Race Pro	4 950
Ultimate RPG Archives	9 950
Under A Killing Moon	4 950
Uprising	4 950
Urban Assault	7 950
Vészhelyzet	4 450
Wargasm	Jön
Western Front	Jön
Wing Commander 3	2 450
World Of Combat	10 950
[3 teljes játék: F22 Raptor, Armored Fist 2, Comanche 3]	
World War II [Jane's]*	11 950
X-Com Apocalypse	4 950
X-Files The Game	6 950
X-Wing Collector 3Dfx	9 950
X-Wing vs TIE Fighter*	5 950
Zork Adventure Trilogy	9 950

* Hamarosan megérkezik

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Hívj minket, hogy akár másnap a legjobb játékokkal játszhass!

361-4061

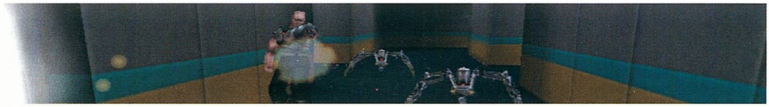
Telefonon leadott megrendelésedet, amennyiben raktárról tudjuk teljesíteni, még aznap feladjuk, így a legtöbb helyre már másnap megérkezik a csomag.

AKCIÓK!

Ne feledd, akcióink csak a készletek erejéig tartanak, így ha nem akarsz lekésni róluk, HÍVJ MINKET!

Ha szeretnél egy örök érvényű, minden idők egyik legfantasztikusabb kedvezményeire jogosító, soha ki nem merülő törzsvásárlói kártya tulajdonosa lenni, akkor itt az alkalom, hogy megajándékozd vele magad! Ha felmutatod vagy meghivatkozod ezt a hirdetést, és vásárolsz nálunk egy programot, akkor nemcsak a kedvezményes árainkat kapod meg azonnal, hanem exkluzív törzsvásárlói kártyánkat is.

SIN



Freeport, 2036. Nehéz itt a zsaru élete. Mindenütt ez a szar kábszer, a U4. És nem tudni, honnan jön. Már a gyerekek is ezt lövik maguknak. És egyetlen hét alatt majdnem a felére esett az utcai ára, 40 dolcsi helyett már 25-ért megkaphatod adagját. Mi a franc ez? Itt valami készülőben van. Ez a vihar előtti csend.

Ha belefogunk a Sin végigjátszásába, akkor jó előre készüljünk fel az idegösszeomlásra. Egyrészt nagyon nehéz, másrészt ez egy olyan játék, amin nem lehet csak úgy kvékes módon végigrohanni. Minden apró kis részletét észre kell venni. Aprólékosan és célirányosan megtervezett pályák várnak ránk. Nagyon sokszor ki van centizve az egész játék, csak akkor maradunk életben, ha nagyon odafigyelünk. Mivel nem teljesen lineáris a történet, ezért itt-ott elkalandozhatunk mellékvágányokra, és később találunk vissza a fővonalra. Azaz sokkal több dolog van benne, mint amit egyébként észreveszünk. Sőt! Lehet, hogy észrevesszük, de átsiklunk felette. Ha jól odafigyelünk, mindig maradnak elvarratlan szálak. Én azt hiszem, ez az a játék, amit érdemes kétszer végigjátszani. Talán más lesz a vége.

A TÖRTÉNET

Főhősünk John R. Blade, a Hardcorps ezredese. Amolyan igazi szuperzsaru. És nagyon nem szereti a rosszfiúkat. Folyamatosan figyelemmel kíséri a Freeport-i történéseket. Ezek pedig egyre furcsábbak. A társát titokzatos körülmények között fejbelőtték (nem volt rajta sisak). Aztán mindenféle mutáns élőlények feltűnéséről beszélnek az emberek. Egyre nagyobb mértékben terjed az új kábítószer a Dyforsanide, közismert nevén a U4. És itt van ez a nő: Elexis Sinclair. Hogy lehet egy nő egyszerre ilyen okos, szép és gazdag is. Az apja nyugállományba vonulásával az övé lett az egész megacég, a SinTEK. Persze nem titok, hogy Elexis biokémikus végzettségű. Érdekes dolgok történnek a SinTEK falai mögött. A Vanity projektet leállíttatta, pedig ez volt apja életműve (az örök fiatalság széruma?). És vajon honnan jönnek ezek a mutáns élőlények? Itt valami nem stimmel. A nyomok a SinTEK-hez vezetnek.

A dolgokat tehát Blade-nek – vagyis nekünk – kell kideríteni: azaz hogy a furcsa halálesetek és mutáns lények mögött Elexis Sinclair és a SinTEK áll. Miss Sinclair elfogása is nekünk jutott osztályrészül. Hát megfogni még csak-csak... A legjobb zsaru is sebezhető egy megfelelő társ nélkül. A háttértámogatást J.C. fogja nyújtani. Az ifjonc komputerkalózt Blade SK fogta magának három és fél hónap keserves hajsza után. J.C. épp egy gengszterfőnök megbízatását teljesítette: behatolt és fontos adatokat szedett le a HARDCORPS központi számítógépéről. Blade persze nyakon csípte. Elég rövid úton sikerült meggyőznie arról, hogy milyen nemes feladat a rendfenntartó szervekkel való együttműködés. Ellenkező esetben kéttucat seggberúgás - Blade részéről - és 15 év - az állam részéről - várt volna rá. Most már csak némi fegyver és muníció szükséges (persze jó sok), és mehetünk körülnézni, hogy mi újság Freeportban.

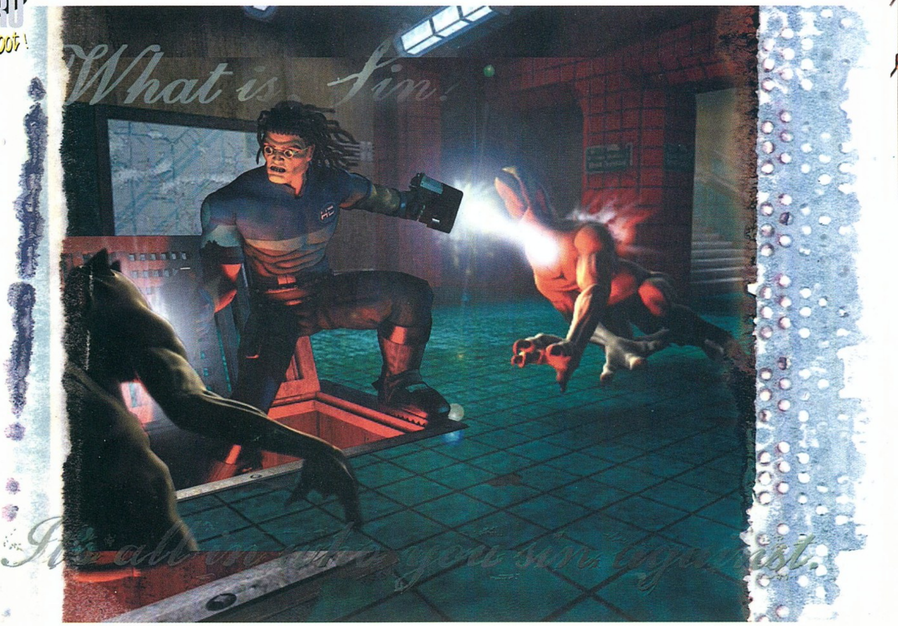
A PÁLYÁK

A pályák tervezése fantasztikusra sikerült. Jó látható, hogy csak idő kérdése, és a pályatervezők kihozzák a maximumot a 3D-s motorból. Egészen döbbenetesen kivitelezett helyszínek várnak ránk, kőolaj fúrótorony, duzzasztógát, föld alatti hőerőmű, víz alatti bázis, biológiai kísérleti labor, Elexis kisasszony magánnyaralója, stb. A legtöbb esetben teljesen egyértelmű, hogy egy pályán honnan hova jutunk, az „oda pedig fel lehet jutni valahogy" esete is szinte mindig bejön. Érdemes rendesen körülnézni mindenhol, mert sokszor találhatunk értékes tárgyakat, ritkán előforduló lőszert. Mint említettem, a pályákról a primary feladatok teljesítése nélkül is ki lehet menni (de lehet hogy csak easy szinten), ezért a speed játékosokat (akik minél hamarabb végig akarnak játszani egy játékot) kevésbé fogja izgatni egy-egy feladat kihagyása. Titkos helyek is vannak rendesen, ezeket pedig nem számítja a program semmilyen feladatnak. Az ilyen helyeken általában sok lőszert, páncélzatot, health-packokat lehet találni. Külön nagyon tetszett a pályák valószerűsége. A tervezők megpróbáltak olyat tervezni, amit a valóságban is el lehet képzelni.

> **Black Box**
>
> **Sin Patch 1.01**
>
> *A cikk írásakor jelent meg az 1.01-es patch, ami elég sok hibára kínál gyógyírt. Az elsődleges probléma a hosszas töltögetési idő volt. A patch installálásával ez felére, talán harmadára csökkent. A rossz hír viszont a szokásos savegame inkompatibilitás. Több apró hibát is kijavítottak, pl. a Mancini monster nem fagy le a metrós pályán, miután kiugrott a metrókocsiból. Az Area57-es szinten állítólag fagyott a játék save közben, és ezt kijavították, bár nekem ilyen hiba nem jött elő. Szóval elég sok dolgot kijavítottak a Ritualosok, így már mindenkinek érdemes nekiugrani.*

AZ ELLENFELEK

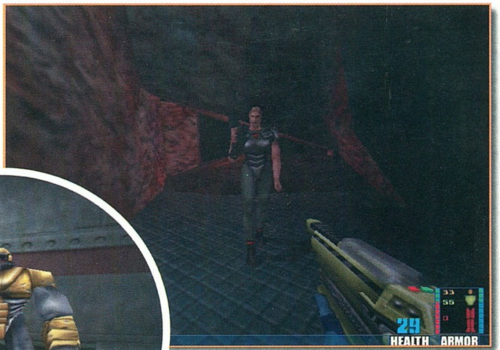
Az egyetlen dolog, ami teljes megelégedést váltott ki bennem, az ellenfelek száma és minősége. A végső monster kivételével teljesen „átlagos" és hihető ellenfeleket fogunk kapni. Egyik sem lesz olyan, amibe hatvankét tárat és nyolcvan rakétát kell belepakolni, mire meghal. A sniper gunnal egyetlen lövéssel leteríthetjük a mezei ellenfeleket. Egy a fejbe, és kész. Ellenben ez ránk is igaz. A mutáns lények sem annyira bikák, inkább csak ijesztőek. És persze nemcsak fegyveres katonák törnek az



életünkre, hanem automata gépágyúk, rakétás helikopter, öt centis patkányok, melósok kalapáccsal, stb. Szerintem teljesen jól el lett találva az egész.

A FEGYVEREK

A rendelkezésre álló fegyverek skálája elég széles. Tetszett, hogy teljesen normális fegyverekkel lehetett nyomulni, sörétes puska, pisztoly, rakétavető, stb. Nem is illett volna a játékba az összevissza torkolattűz fényekkel kísért futurisztikus ticsungvető. Bár van a játékban energiafegyver és napalmvető is, ezekhez elég kevés lőszert lehet találni, így használatuk is eléggé háttérbe szorul. Szerintem csak a deathmatch miatt raktak bele ilyen extrákat, és igazából nem is erőltették a használatukat. Nekem egyik se hiányzott, maradtam a megszokott real-world fegyvereknél. Nem tudom, hogy a készítők részéről mennyire szándékos, de a játék egyik legjobb fegyvere szerintem az 1-es, azaz a puszta kéz. Szerintem alaposan túlméretezték Blade jattosainak erejét, egy átlagos ellenfél két jól helyezett maflástól simán padlót fog. Persze a közelharc nem mindig kecsegtet jó eredménnyel, de pl. a dobozok kinyitására ideális eszköz. Nem fogyasztja a lőszert, Blade-nek meg nem fáj. A másik kedvencem a sniper puska. Igen tetű dolog valakit kilométerekről lelőni, de a játék közepétől mi is megtapasztalhatjuk, hogy egyetlen lövéstől is meg lehet ám feküdni. Ami még jó benne, hogy 0 lőszer esetén is elő lehet venni pusztán felderítési célokra. A többi fegyverrel sem volt igazából semmilyen gond, csak akkor, ha elfogyott a muníció.



TÁRGYAK

A játékban nagyon fontos szerepet játszanak a különféle tárgyak. Az alapszintűek között említeném a három féle páncélt. A kevlárbetétes mellényt, nadrágot és sisakot a különféle polcokon, szekrényekben, és lelőtt ellenségeken „találhatunk". Ha módunk van rá, érdemes az ellenségeket fejbe lőni. Ilyenkor a

Az igazi multiplayer játékosok nem igazán bírnak elszakadni az etalonnak számító Quake-től, és minden egyéb próbálkozásra csak flegmán legyintenek. Személyes véleményem, hogy a Quake (Quake2) nagyon jó multiplayer játék, de ha ezek a quakerek körülnéznének a 3D-s shooter fronton, akkor talán jobb, esetleg érdekesebb multiplayer játékokat is találhatnának. Példának okáért itt a Sin. Elég sok multiplayer szint található benne és ezek stílusban alaposan eltérnek mind az eredeti játéktól, mind egymástól. Van itt fejjel lefele - összevissza pálya, vonatosdi, Quake-szerű lávás pálya, stb. A demo kiadásakor csak két, gyakorlatilag teljesen egyszerű MP pálya volt játszható, az updatelt demoban pedig már ott volt az a bizonyos „egeres" pálya. Ez szerintem az egyik legnagyobb ötlet az utóbbi időben. A készítők persze tudják, hogy a Quake mennyire alapnak számít egy MP játék megítélésében. A Quake2 hibája a Quake1-hez képest a lassú fegyverváltás volt. Ez a Sin-ben konfigurálható: beállítható az azonnali fegyverváltás is. A fegyverekre sem lehet panaszunk, minden megszokott pusztító eszköz a rendelkezésünkre áll ellenfeleink hidegre tételéhez. A kétkedőknek csak annyit mondok: próbálják ki a Sin-t LAN-on, és utána ítéljenek.

▶ MULTIPLAYER

páncélzatuk megmarad az utókorra, a győztes pedig tovább használhatja (szerencsére „one size fits all" méretű mindegyik). A különböző stimpackokkal és adrenalin kapszulákkal az életerőnket növelhetjük. Lesz majd egy pár kulcs és azonosító kártya, világító fluoreszkáló rudacska, kódtörő, com-link adó, búvárcucc, molekuláris pajzs, láthatatlanná tevő cucc (cloaking device), U4 beadó, meg még sorolhatnám. A legtöbbel nem lesz sok gondunk, az adott helyen automatikusan használódnak. A kulcsokkal és kártyákkal viszont sokkal több gondunk lesz. Bár a legtöbb pályán egy fajta kulcs több helyen is fellelhető lesz, sokszor még azt a „több hely"-et sem fogjuk megtalálni. Itt megint csak a jó tanács: tessék jobban körülnézni.

AMI NEM TETSZETT

Na, most hogy ennyit áradoztam a játékról, némi szapulás is belefér. Sajnos több olyan hibát bennehagytak a készítők, ami miatt esetleg elmegy a kedve az embernek. A legnagyobb hiba az órákig való töltögetés. Egy dolgot tudni kell: amikor új pályára érkezünk, akkor a program automatikusan ment egyet. Ezt tart annyi ideig. Az én save könyvtáram a játék végére 471MB-ra rúgott. Mellesleg ebben benne van az összes addig teljesített pálya állása is. Nem tudom, hogy erre miért volt szükség. Aztán a rejtélyes módon eltünedező tárgyak igen bosszantóak. Itt elsősorban a víz alatti bázis utáni pályát értem. A bázison az egyik elsődleges cél a búvárszerkó megszerzése. Nos, ezt meg is találtam, és sokkal többet tudtam a víz alatt lenni vele. A pálya végén egyszerűen át kellett úszni egy kerek íriszkapun, töltögetés, és máris a sziklák között találtuk magunkat BÚVÁRSZERKÓ NÉLKÜL. Hát Blade tesókám, azt miért hajítottad el két perccel ezelőtt? Ez alaposan kihatással volt ama pálya teljesítésére. Bár végül megoldottam, de ott szívtam a legtöbbet az egész játékban. A következő pályára 8 egység health-szel jutottam át – persze még mindig víz alatt... Más. Sokszor beleragadtam a falba és a különféle pályaelemekbe. Tudom, hogy ez a Quake2 motor hibája, de azért tesztelhették volna a pályákat. A falakon átlövöldöző ellenfelekre nem mondok semmit. Új irányzat, hogy ha egy ajtó ránkcsukódik, akkor sebződünk tőle. Ez sokszor teljesen érthető, mert egy hatalmas acélajtó tényleg nagyot tud ütni, de pl. mitől sebez egy egyszerű öltözőszekrény ajtaja (ekkorát)? Nem vagyok nagy múvi hívő, de nekem többször hiányoztak a jópofa renderelt

animok. Az OK, hogy a játék engine-jével lehet „múvit" csinálni, de nem mindig hozza a kívánt hatást. A játék végén szerencsére van múvi, de nem árulom el a lényegét, csak annyit, hogy állat jól meg van csinálva.

A VÉGOKOSSÁG

Fontos dolog, hogy pár OKOS emberkével (ne szórakozz, indítsd már el a játékot!!!) ellentétben ne játék közben kezdjük el beállítgatni a billentyűkonfigurációt, grafikát, stb. mert belehalunk a töltögetésbe. A másik bajom az volt, hogy a video lehetőségeknél eléggé gagyi beállítások az eredeti értékek.

Szintén a víz alatti pálya szívolájánál kezdtem el nézelődni, hogy a speciálisan „eltűnő" tereptárgyak - mint pl. a buborékok - láthatósági távolságának beállítását megkeressem. Ott volt. A gond mindössze annyi volt a buborékokkal, hogy csak kb. 5 méterről kezdtek el „látszani". A program persze kiszámolt minden rohadt hínárt és korallhalat, de a „lényegtelen" buborékokat csak akkor vágta ki a képre, mikor már majdnem elmentem mellette.

A Sin nagyszerű játék, de igen kemény mezőnyben jelent meg. A Half-Life, a Blood2 és a többiek szintén nagyon ott vannak a topon. A választás pedig néha igen apró dolgokon múlik.

SakmaN

Összegzés

Ritual Entertainment	P166	Grafika:	92%	87%
www.ritual.com	32MByte RAM	Hang:	90%	
Activision	200MByte HD	Játszhatóság:	75%	
www.activision.com	3D támogatás, OpenGL			

▶ SIN

ALTEC LANSING
MULTIMEDIA
"Ami megszólal."
Karácsonyi ajándékárak
PIXEL
Multimédia
acs43
régi ár: 11900 Ft
új ár: 8800 Ft
acs45
régi ár: 24900 Ft
új ár: 19900 Ft
acs48
régi ár: 39900 Ft
új ár: 33500 Ft
ada305
régi ár: 48900 Ft
új ár: 39900 Ft
1088 Bp. Rákóczi út 13. tel:266-6059 fax:318-6651
e-mail:pixel@mail.matav.hu www.pixel.hu

Karácsonyi meglepetés a
UMAX-tól
ASTRA 1220 S/U/P akció
bronz-, ezüst- és aranyvasárnap
20% INGYEN
• PhotoShop 4.0 teljes verzió
• PhotoShop 5.0 upgrade
kedvező áron!
• Felbontás: 600 x 1200 dpi
• Színmélység: 36 bit
• Opcionális diafeltét
• Ajándék Recognita Standard magyar nyelvű verzió!
COMPOFFICE boltok: Duna Plaza 465-1063 • Lőrinc Center 293-9059
Lurdy Ház 456-1163 • COMPUTER DIRECT boltok a TESCO Áruházakban:
Fogarasi út 467-6808 • Pólus Center 419-4003 • Szeged 62/459-580
Székesfehérvár 22/541-503 • CORA Törökbálint 23/515-500
CORA Budakalász 26/541-500 • FEFO üzletek: Budapest 202-6002
Központ 352-8870 Győr 96/311-725 • Pécs 72/326-318 • Szeged 62/424-719
OFFICE DEPOT boltok: Pólus Center 414-2323
Pólus Róna Kecskemét 76/501-818 • SCB Törökbálint 23/516-677
MOD Kft. 96/510-060 • QWERTY COMPUTER boltok: 466-5419
Mammut 345-8255 • REXPO Kft. 52/452-535 • SCANDER Kft. 251-2960

LORD
COMPUTER
1145 Budapest Nagy Lajos király 121-123.
Telefon: 222-1270, 469-6000 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##
E-mail: info@lord.hu
SZÁMÍTÓGÉPEK
RULEZ: 123,900.-
BRUTAL: 144,900.-
BE(A)ST: 199,900.-
A legRAMok!
A legvideókártyák!
A legwinchesterek!
A legmodemek!
ŐRÜLETES ELŐ-KARÁCSONYI AKCIÓ!
A legjobb áron!

Vészhelyzet

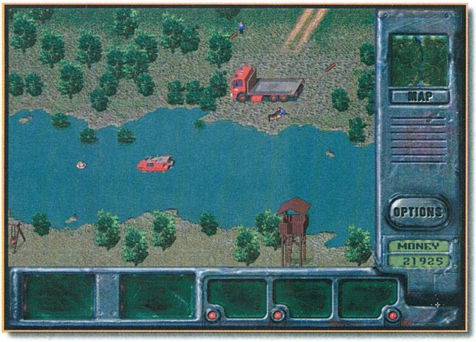
Vészhelyzet, vészhelyzet. De ismerősen cseng ez a cím. Hol is hallhattuk?

Á, megvan... de mégsem. Itt nem amcsi műtősök rohangálnak véres gumikesztyűkben. Rendőrök, tűzoltók, és más életet óvó szakmák képviselői vesznek részt képernyőnkön, összehangolt balesetelhárítási műveletekben.

Nahát, ez tisztára olyan, mint az Emergency. Az egy olyan játék volt, amiben ... (közben hátranéztem, mit köszörüli ennyire a torkát Mocsy)...

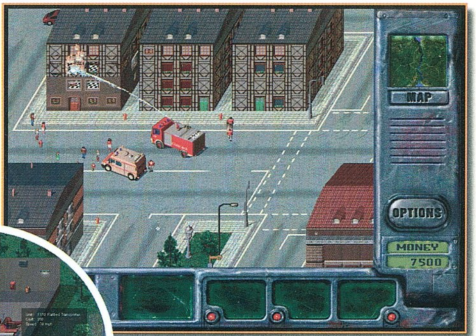
Szóval, én is éppen azt akartam mondani, hogy ez nem más, mint a hajdan volt Emergency.

Tehát megérkezett a magyar változat. Korábban gyakran találkozhattunk olyan játékokkal, amelyek magyar változata csak a kézikönyvet és a dobozt érintette. Mivel azonban senki sem olvas kézikönyveket, figyelmeztető üzeneteket - tisztelet a kivételnek - (lásd a az egyik nyárvégi PCGuru példáját), így ez csak az eladhatóságot szolgálja, nem a játszhatóságot.



Nem egészen idevág, ám nem bírom kihagyni azt a poént, amikor Mocsy megvált az őt sok éjjelen át hűen szolgáló Amigájától. A klubban esett meg a tranzakció, lemezekkel (RPG hegyek) meg egyebekkel együtt. A vevő elvegyült az általános stuffozgatás hangulatában, majd egyszercsak ragyogó szemekkel bukkant elő egy egyszerű kérdést intézve Mocsyhoz. „Melyik játékban van a legtöbb angol szöveg?"

Gondolom, sokan vagyunk, akik még akkor találkoztak az első szöveges kalandjátékokkal, mikor az iskolákban valami keleti nyelvjárást oktattak igen csekély eredménnyel. Így volt ezzel Mocsy is, akinek nyelvtudását és az idegen nyelvek iránti érdeklődését a játékok váltották ki. Ilyen alapokkal kissé félreértve vevőjének célját, örömmel mondta ki a bűvös szót egyetlen pillanatnyi gondolkodási idő után: „Wizardry6!!". Már indult is, hogy bemutassa nagy gonddal felkészített karaktereit, mikor jött a válasz: „Jó, akkor arra veszem fel ezt a remek lövöldözős gamét!"...



A Topware szerencsére komolyan veszi a magyar változatokat. A Vészhelyzet - ha jól tudom - már a harmadik teljesen magyar nyelvű játékuk. Azért fontos ez, mert az a korosztály, amelynek a leginkább szól ez a játék, általában meglehetősen nehezen boldogul az idegennyelvű játékokkal. Ezért aztán Quake rulez! Azt még én is megértem.

Bár már kétszer is foglalkoztunk az Emergency-vel, még a leírás során is csak egy béta változatot kaptunk tesztelésre. Sajnos a végleges változatba is került egy hiba, amit a játékhoz mellékelt lemezzel tudunk kijavítani.

Akik esetleg nem találkoztak még a játékkal, de éreznek kihívást a balesetek és katasztrófák elhárításában, tűzoltók, mentősök, rendőrök, speciális életmentők munkájának irányításában, azoknak biztosan küzdelmes órákat fog jelenteni a Vészhelyzet.

Korábban nem szóltunk néhány izgalmas bevethető egységről, amelyek az igazán komoly katasztrófák esetén kerülnek előtérbe:

F101 - mobil irányítóközpont

Ha a helyszínen lévő egységeink száma meghaladja a tizet, akkor a továbbiak irányíthatósága miatt van szükség erre a buszra. Azért az már nem babazsúr, ahol több, mint 10 egység ügyködik romeltakarításon, életmentésen.

F107 - páncélozott vízágyú

Mivel Schwarzi-t nem küldhetjük be a felrobbant és lángokban álló vegyiüzembe, hogy ugyan hozza már ki a portás bent rekedt 6 éves kislányát, aki a labdája után ment le a robbanás határán álló kazánházba, ezért jól jöhet tűzoltásra és menekítésre ez a jármű. Akik más fantáziát is látnak benne, azok megnyugodhatnak, mert van a rendőrségnek is hasonló egysége, a tömeg feloszlatásához.

F204 - mobil kórházegység

Némi tapasztalat után rájöhetünk, hogy öt-hat súlyos sérült mellett komoly gondot okoz mindenkit életben tartani. Ilyenkor egy sátras kórházat lehet telepíteni.

A 30 küldetés meglehetősen változatos helyzetekbe enged bepillantást.

Némelyik gyanúsan ismerős lehet a hírekből. Emlékeztek még arra a nagy port kavaró amerikai terrorcselekményre, amely során egy autóba rejtett pokolgép a mellette álló, úgy negyven emeletes épület felét huss, elfújta! Megtapasztalhatod, hogy nem volt könnyű dolguk a helyszínre érkező tűzoltóknak.

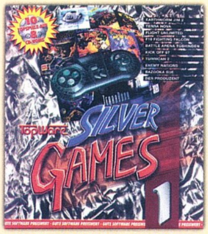
Lázi

Összegzés

Topware	P120	Grafika:	85%
www.topware.com	16 MByte RAM	Hang:	67%
	150 MByte HD	Játszhatóság:	89%
	3Dfx támogatás nincs		

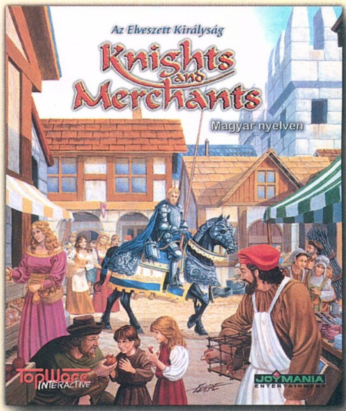
88%

VÉSZHELYZET

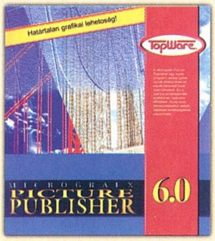


SILVER GAMES 1 – 4.995 Ft
10 teljes verziójú játék 8 db CD-ROM-on

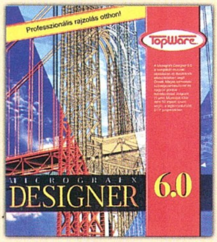
EARTH GOLD EDITION – 4.995 Ft
Magyar nyelvű kézikönyvvel!



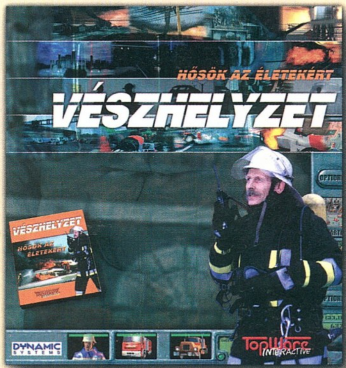
Knights & Merchants – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



MICROGRAFX
PICTURE PUBLISHER 6 – 4.995 Ft



MICROGRAFX DESIGNER 6.0 – 4.995 Ft
magyar nyelvű „help"-pel



Vészhelyzet – 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

MULTIMEDIA CD LENS CLEANER – 1.495 Ft
Univerzális tisztító CD

D-AUTO 98 – 4.995 Ft
Európai autókatalógus

AKCIÓS AJÁNLAT!

GOLD GAMES 2 – 9.995 Ft helyett 7.995 Ft
24 teljes verziójú játék 22 db CD-ROM-on

JACK ORLANDO – 4.995 Ft helyett 2.995 Ft
Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével

RoboRumble – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

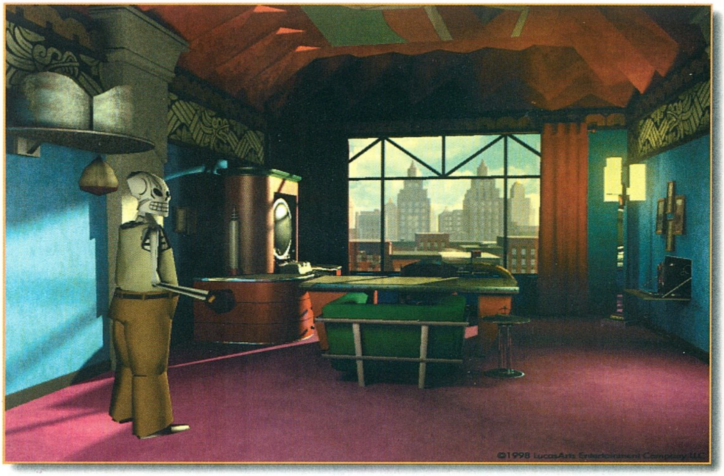
EROTIKUS VIDEO CD-K
Carol Lynn - Erotic Clips Nr3 – 2.495 Ft **Carol Lynn - Hot Disco Love – 2.495 Ft**
Carol Lynn - Carols Pervers Dreams – 2.495 Ft

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.
a TopWare AG kizárólagos magyarországi képviselője

3200 Gyöngyös, Jókai u. 7. **Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf: 310**
Telefon / Fax: 37 /315-905 **E-mail: tbh@interdnet.hu**
Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT!

Grim Fandango

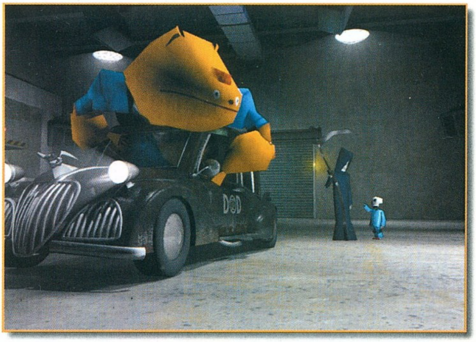


AVAGY VALAMI BŰZLIK A HALOTTAK FÖLDJÉN..

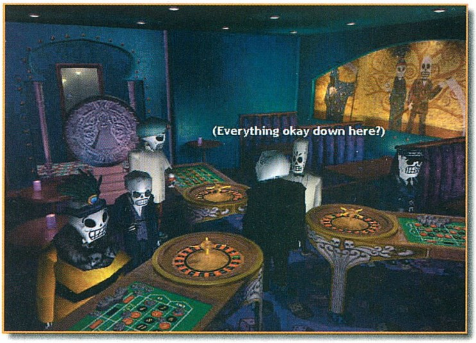
Most egy rendkívül érdekes történetet szeretnék elmondani Nektek. Ez a történet bűnről és bosszúról szól a Halottak Földjén. Hogy mi is a Halottak Földje? Az aztékok még számon tartották, a keresztényeknek volt róla valami halvány sejtésük, a mai fiatalok legfeljebb megkérdezik, hogy legalizálva van-e ott a marihuana. Ez a terület végtelenül óriási, és a Legfelsőbb Vezetés figyelmét már rég elkerüli. Pedig a Halottak Földje igazán létező hely, ha egyáltalán helynek lehet nevezni. A Kilencedik Alvilág előszobájaként funkcionál, és csak azok juthatnak át rajta, akik ledolgozták adósságukat. Az én történetem is egy adósról, Manny Calaveraról szól, aki a Halál Ügyosztályán dolgozott, mint utazási ügynök. Komplett utazási csomagokkal segítette azokat, akik nemrég kerültek a Halottak Földjére. Hogy kis is vagyok én? Majdnem elfelejtkeztem bemutatkozni.

Egyesek hatodik érzéknek, mások Őrangyalnak hívnak. Nekem mindegy - én Én vagyok. Az emberek nem igazán tudják ki is vagyok. De hát azt sem tudják kik is ők valójában. Ha odaállítunk a tükör elé valakit, és azt mondjuk: Ez vagy Te, akkor csak nézegetik magukat egy kicsit a tükörben, és azt modják: „Igencsak pattanásos vagyok ma reggel." Erről ennyit. Szóval a Legfelsőbb Vezetés épp Manny mellé rendelt ebben a ciklusban, és nem mondom, barátaim, sok munkám volt. Ez a tekervényes ügy alaposan megdolgoztatott. De hát kezdjük az elején...

Ez a nap a Halottak Napja volt. Minden évben egy nap kimenőt kaphattak a halottak a főnökeiktől, amit majdnem mindenki arra fordított, hogy a még élő rokonait meglátogassa. Aznap első fogása Mannynak elég sovány volt: Celso érdemeit csak negatív skálán lehetett mérni. Manny így csak egy iránytűs járóbottal tudta segíteni szegény lélek átkelését a Halottak Földjén. Irodájában viszont úgy tűnt, megcsillan a remény. A csőpostán újabb üzenet érkezett. A Halál Ügyosztáján ugyanis csőpostákat üzemeltek, és stílusosan homokórában voltak elrejtve az üzenetek. Hogy mi is az a Halál Ügyosztálya? Tudjátok az emberek, amikor meghalnak életük érdemeihez mérten megkapják az utazási csomagjaikat. Van aki ezt, van aki azt... Ezekről az embereknek fogalmuk sincs - így jön a képbe a Halál Ügyosztálya, ahol jól kiképzett ügynökök segítik át a túlvilágra a nemrég kiszabadult lelkeket. Az, hogy nem tudják, mi is lesz a halál után, érdekesebbé teszi a dolgokat - így legalább ösztönösen cselekszenek. Manny úgy döntött, életében elkövetett hibáit a Halál Ügyosztályán fogja jóvá tenni. Azok, akik ezt a munkát választották, pontokat kaptak az útbaigazított lelkekért. Az egyre több összeszedett jutalékpont egyre közelebb juttatta Mannyt a Kilencedik Túlvilághoz. Az utóbbi időben viszont egy pontot sem gyűjtött, és eredménytelensége miatt Domino átvette a főnöki szobáját.



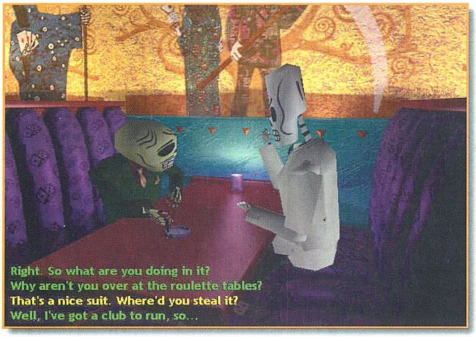
A legutolsó üzenet, ami most érkezett a csőpostán tömeges mérgezésről szólt- így újabb pontokat gyűjthetett volna, ha sikerül kaszálnia - egy szentet vagy legalább becsületes embert. Azonnal a garázsba rohant. Az egész garázs üres volt, csak Glottis, az autószerelő démon válaszolt Manny kopogására. Kiderült, hogy Halottak Napja révén minden sofőr kimenőt kapott, a tiédet Domino engedte el az utolsó pillanatban. Mannynak érdekes ötlet villant a fejében - és azonnal rábeszélte Glottist, hogy legyen ő a sofőrje. Glottist nem kellett sokat győzködni, ugyanis benne ezer Harley-Davidsonos lélek lakozott - csak egy apró gond csúszott a számításba. Glottis méretes testét lehetetlen volt elképzelni egy hagyományos autóban. Az autók módosításához pedig főnöki



engedélyre volt szükség. Manny tudta, egy percet sem veszíthet, így azonnal a főnök titkárnőjéhez rohant. Amikor Eva beszólt a Don Copalnak telefonon keresztül, hogy Manny akarja látni, válaszul csak a szokásos üzenetet kapta: „Nem tudod, hogy fontos dolgom van? Nem érek rá vele foglalkozni." Nem hagyhatta veszni ezt a lehetőséget - mindenki otthon van, a terep övé és Dominoé. Kiviharzott az épületből és felmászott egy leszakadt lampionos díszkötélen, a főnök ablakáig. Az ablak nyitva volt, és Manny nem teketóriázott. A szoba pazarul volt berendezve, de egy lélek sem volt bent. A számítógép monitora világított, ahol a „nem tudod, hogy fontos dolgom van? Nem érek rá vele foglalkozni" üzenetrögzítős válasz volt beállítva. Manny átállította a „Nincs időm rá, írd alá Te" lehetőségre és angolosan távozott. A munkaengedély aláírása már nem volt probléma, és Glottis is gyorsan végzett a kocsi átalakításával. Félúton az Élők Földjére Domino kocsija tartott visszafelé. Az élők földje elég bizarrnak tűnik a halottak szemeivel nézve. Itt lehull minden álarc- a félmosolyok felfedik igazi szándékaikat, a baráti gesztusokról kiderül, mennyire őszinték. Elég nehéz eligazodni ebben a káoszban, de Manny megtalálta az egyetlen hátramaradt ügyfelet, Bruno-t, de abban sem volt sok köszönet. Hiába súgtam Mannynak, hogy ezt nem a Sors akarta így, mert ma ő is szabadságon van, és hogy Domino keze van a dologban, de ő nem látott a pipától. Nem elég, hogy kiteszi lelkét az ügyfeleiért, azok még lenéznek rá, és folyton zsörtölődnek. Bruno messze volt egy szenttől, de egy átlagembertől is. Egy jóérzésű arkangyal még visszatuszkolta volna a Földre, hátha javul valamit, de Mannynak nem volt meg hozzá a hatásköre. Egy elsőosztályú koporsót ajánlott ki neki, ajándék bögrével, de Brunonak természetesen ez sem volt jó. Sajnos a főnök is pont rosszkor nyitott be, aminek az lett a következménye, hogy Manny egy utolsó esélyt kapott: vagy behoz egy értékes ügyfelet legközelebb, vagy repül. Itt volt az idő a cselekvésre.

Nem kellett sokat súgni Manny fülébe, hogy valami itt nincs rendben, így átment Domino irodájába. A vele való beszélgetés csak azt a megérzésemet igazolta, hogy ő is bennevan a játékban. Lefelé menet egy szerelőbe botlott, aki a csőposta javítása miatt mérgelődött. Ekkor isteni szikra gyúlt Manny fejében: meg kell szerezni Dominohoz érkező levelek egyikét! Egyértelmű, hogy a válogatott ügyfeleket ő kapja meg előbb. Visszamenve a szobájába először egy kenyérrel próbálkozott, ami tipikusan csőformájú volt. A kenyér leérve az elosztóba szétdurrant, és a postázás haladt tovább rendületlenül. Szerencsére ő nem adja fel egykönnyen, így Rám hallgatva kipróbálta a feltöltött lufit is. A bohóctól szerzett kukac alakú lufit a földszinten feltöltötte az egyik komponenssel és beledugta a rendszerbe. Amikor a másik komponenssel feltöltött lufi is földetért, a két komponens reakciója által hamar kemény hab képződött, s ennek következtében ismét lefagyott a rendszer. Míg a szerelő a központi servert javította, Manny kinyitotta az ajtó zárát, így amikor a szerelő távozott, a becsapott páncélajtó nem csukódott be, hanem visszapattant és nyitva maradt. Mivel ebben a teremben egyértelművé vált, hogy a tűzoltókészülék nem használható, Manny eltette későbbre - hátha jól jön még valamikor.

A csőposta elosztórendszerébe jutni nem volt egyszerű, de a kérdés még állt - hogyan szerezzük meg a Dominonak címzett homokórát? A csövek zárt rendszert alkottak, csak egy kis rés maradt szabadon, amin a levegő távozott. Itt ismét a hatodik érzékére, azaz rám hallgatott - az irodájából elhozott kártyalap kilyuggatásával meg tudta állítani az üzenetet addig, amíg elolvasta. Azonnal lement a garázsba, ahol Glottis már végzett a kocsi átalakításával. Lelkiismerete addig nem hagyta nyugodni, míg egy gyorsabb járgányt nem szerelt össze Mannynak. Az úton is jól vizsgázott a jármű, végre előbb ért Manny az áldozathoz, mint Domino. Metche, azaz Mitch egy rendkívül bájos teremtés volt. Csak egy apró kis probléma volt vele: a számítógép szerint nem járt neki semmilyen jegy. Se a 9-esre, se az óceáni hajózásra, de még egy iránytűs sétabotot sem érdemelt ki - pedig a kartonja szerint makulátlan előélete volt. Manny próbált valamilyen csínytevést, gonosztettet felfedezni a múltjában, de Mrs. Meche élete egy szerény, de annál becsületesebb ember életéről szólt. Itt valami nagyon bűzlött: Manny a főnök irodája felé indult. A főnök még a kopogtatást sem várta meg, azonnal berendelte. Illegálisan módosított cégautó használata, nem bejegyzett sofőr igénybe vétele, a szolgálati szabályzat megszegése voltak a legenyhébb vádak. Mrs. Meche behívatása az irodába pedig további nehézségbe ütközött - ő ugyanis - ahogy Manny magára hagyta, azonnal elindult gyalog a Kilencedik Alvilág felé. A problémák csak torlódtak:



– Mechenek igenis volt jegye a 9-esre, ahogy megérdemelte! – dörögte a főnök! És most gyalog megy keresztűl a megkövült erdőn, démonoktól és egyéb szörnyűségektől körülvéve, ahelyett, hogy élvezné az élete gyümölcsét a luxushajón! – harsogta.

Manny piszkosul érezte magát, de Lelkiismeret barátom még annál is rosszabbul. Végül hősünk a garázsba lett bezárva, míg nem döntenek a sorsa felől. Manny nem adta fel, és a dörömbölésére egy árny bukant elő.

– Elgondolkoztál azon, amit tettél? – zengett a Hang vádlón. Ha esetleg hangosan kijelentenéd, hogy lojális vagy továbbra is a Halál Ügyosztályához, a vezetés talán visszafogadna – korholta az árnyhang.

Manny nem leplezte véleményét, az árny pedig felfedte kilétét. Salvador, az egykori Halál Ügyosztály alkalmazottja - most mint felkelő segítette ki Mannyt a börtönéből. Sal örült, hiszen évek óta nem tudott új embert beszervezni az ellenállásba, és ez egy rendkívüli alkalomnak látszott. Rajta kívül csak Eva, Don titkárnője dolgozott azon, hogy az Ügyosztályról lerántsák a leplet. Ehhez két harci feladatot kapott Manny: az egyik, a fogsora azonosításának a megoldása (ugyanis mivel a halál után már nincs az embereknek ujjlenyomatuk, a központi számítógép a fogsorukkal azonosítja a felhasználókat). A másik feladat galambtojások szerzése, amelyekből szárnyas hírvivők, postagalambok születnek. Felmászva az épület tetjéhez közel levő párkányra, Manny bejutott Domino irodájába. Egy furcsa, csillag alakú világító korall és egy fogvédő gazdagította zsebei tartalmát. A korallt rákötözve a kötél lelógó végére, Manny kijutott a tetőre a galambokhoz. Itt azonnal elővette a lufikutyát, és hangos csaholással próbálta elkergetni a madarakat a fészkükről, de hangos csipogás – ami leginkább kacagásra emlékeztetett engem – volt a válasz. Nem járt nagyobb sikerrel a luficica vagy a lufikukac sem. Végülis az egyik lufi egy szellőzőnyílásra került, amire Manny kenyérmorzsákat szórt. Az odasereglett galambok már nem kacagtak, mikor a lufit az egyikük mohóságában kidurrantotta... A galambtojások így Salvador gondozásába kerültek Főhősünk

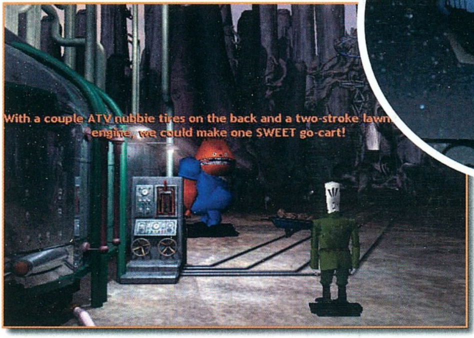
fogairól lenyomat készült sűrű kávé és a fogvédő használata segítségével. Salvador ígéretéhez híven megmutatta a városból kivezető utat.

PETRIFIED FOREST

Glottis úgy érezte, a sors különösen pikkel rá, hogy egy pillanat alatt kirúgták az Ügyosztályról. Egy démont megfosztani lételemétől annyi, mint kitépni a szívét és elhajítani az erdő mélyére. Glottis is ezt tette. Manny a szívet egy pókháló közepén találta meg - és egy póruljárt halott csontjaival – no meg a kaszájával – szabadította ki. Manny és Glottis örültek a találkozásnak, és elindultak a csontwagonnal felfedezni az erdőt. Eközben úgy döntöttem, hogy ellátogatok Don Copal irodájába, és megnézem, mit csinál. Don Copal éppen nehéz pillanatokat élt át: Hector LeMans várt válaszokat a történtekkel kapcsolatban. Mivel Hector nem kapott kielégítő válaszokat, szélnek eresztette őt, Domino-t nevezve ki helyére.

Visszamenve az erdőbe Manny rohangált egy hatalmas kidöntött útjelző táblával, és a földbe szurkálta. Miután megtalálta a tábla helyét egy tisztáson, megnyílt a föld. Rövid autókázás után egy kulccsal tértek vissza. Az erdő egy másik részén egy óriási fát találtak, ami egy generátort működtetett. Glottis azonnal felfedezett egy értékes alkatrészt, ami be volt építve a fa ágai közé- egy hidraulikus rendszer szívét. Sajnos az alkatrész olyan magasan volt, hogy senki sem érhette el, még a fáról sem. Glottisnak jó ötlet jutott eszébe - ki kellene billenteni a fát. Míg ő felmászott a súlyok átrendezéséhez, Manny beindította a szerkezetet, és a talicskát is arrébbtolta, hogy egyetlen vezeték se legyen blokkolva általa. A kidőlt fa után a hidraulika beszerelése már könyedén ment. A csontwagon átjutott a köves részen is, az erdő kijáratához. Ezt tűzdémonok őrizék, amelyek csonthalmokon játszottak és kátrányban úszkáltak. A poroltó nem volt hasznos önmagában ellenük, mert a démonok mindig beleugrottak a

kátrányba, ha veszélyt éreztek. Manny a levegőben fújta le őket habbal, amikor a csontok után vetették magukat. Megtisztítva az utat, és kinyitva a lakatot a föld alatt szerzett kulccsal megnyílt az út Rubacava felé, ahol Manny Mechevel remélt találkozni. Őket viszont a dokkmester üdvözölte elsőként Rubacava kikötőjében. Sajnos



Mecheről ő sem tudott semmit. Manny ezután átment a fogadóba, ahol találkozott Celsoval. Ő felmosóként tengette életét a bárban, és a feleségével való találkozásról álmodozott. A felesége fényképét Manny elvitte a vén tengeri medvének, aki odaadta a hajónaplóját, amiben minden innen távozott lélek neve benne szerepelt. Celso élete így kapott új célt, és azonnal elrohant a felesége megkeresésére, Manny pedig így kapott egy új állást, mint takarító.

RUBACAVA

Sok minden történt egy év alatt. Manny a takarítóból Manny a főnök lett, és a Calavera Café is megtelt vendégekkel minden este. Egyik éjszaka Lupe, a ruhatáros kopogtatott Manny ajtaján; egy hölgy kereste, akinek nagyon hasonlít a személyleírása Mechere. Főhősünk azonnal lerohant, és hajszál híján találkozott vele, akit Domino tuszkolt be egy óceánjáró hajóba. Manny nem tétlenkedett, és addig-addig faggatta a hajóskapitányt, míg megtudta, mi is kell ahhoz, hogy a másnap reggel kihajózó SS Limbo hajó fedélzetére feljuthasson, és a szökevények nyomába eredhessen. Kiderült, hogy a hajó nem utasszállító és a fedélzeten mindenkinek dolgoznia kell, csupán az a gond, hogy már minden matróz a fedélzeten

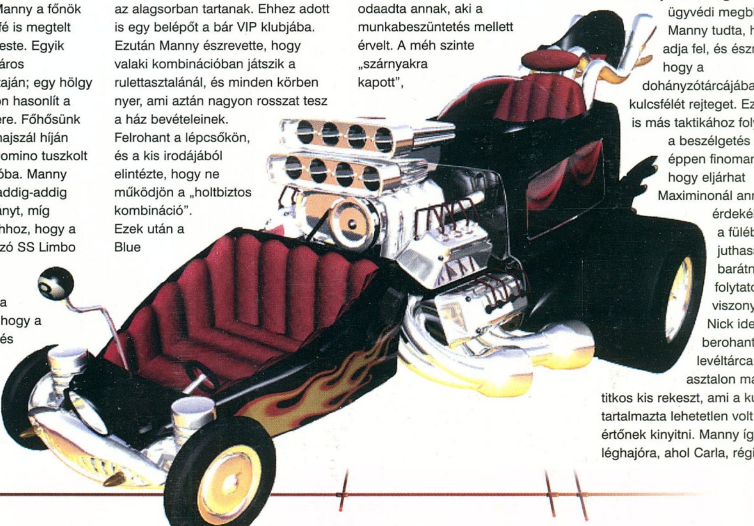
van, és a konyhát vezető Naranja is hamarosan visszatér. Glottist viszont szívesen alkalmaznák, ha lennének szerszámai a hajó motorjainak megjavítására. Harmadsorban pedig csak azok dolgozhatnak a hajón, akik beléptek a szakszervezetbe.

Egy koponyát is kiszellőztető esti séta után főhősünk visszament a bárjába, hogy szétnézhessen a birodalmában. Az egyik asztalnál Chowchilla Charlie ült: egy tipikus alvilági figura. Tartozásai magasra rúgtak a Calavera Cafeban, és még a helyi legnagyobb szórakozóhelyről, a macskafutamokról is kirugták. Charlie egy jegyhamisító géppel ajándékozta meg Mannyt, aki viszont azonnal a szakszervezeti kártyák megszerzési lehetőségéről faggatta. Charlie szemeiben fények gyúltak- és elmodta, hogy segíthet, ha Manny vissza tudja szerezni Maximino bárjában elkobzott bőröndjét, amit az alagsorban tartanak. Ehhez adott is egy belépőt a bár VIP klubjába. Ezután Manny észrevette, hogy valaki kombinációban játszik a rulettasztalánál, és minden körben nyer, ami aztán nagyon rosszat tesz a ház bevételeinek. Felrohant a lépcsőkön, és a kis irodájából elintézte, hogy ne működjön a „holtbiztos kombináció". Ezek után a Blue

Cascet nevezetű alternatív éjszakai szórakozóhely felé vette útját. Pont akkor érkezett, amikor Nick, Maximino ügyvédje és Olivia, Maximino barátnője szerelmes csókját Lola lefotózta, aki azonnal elfutott a helyszínről. Nick azonnal a lány után rohant, Manny pedig körbenézett a bárban. Az egyik sarokasztalnál kommunisták beszélgettek, és egy nagy gyanús vörös bőrkötéses könyv feküdt előttük az asztalon. Hiába is próbálta megszerezni a könyvet, nem sikerült. Visszasétált a partra, és eljutott a tengeri méhekhez. Ők nagyon szorgosak voltak, ha éppen dolgoztak, de az egyikük éppen arra akarta rábeszélni a többieket, hogy ne engedjék magukat kizsákmányolni. Sajnos nem túl sok sikerrel, mert akkor a munkaeszközeik (Glottis leendő szerszámai) is meglettek volna. Ez adott egy ötletet: Manny visszarohant a kommunistákhoz, és megmutatta a felkelő Salvador leveleit, amitől rögtön rokonszenves lett. „Lenin összes"-sel a hóna alatt visszarohant a méhekhez, és odaadta annak, aki a munkabeszüntetés mellett érvelt. A méh szinte „szárnyakra kapott",

ahogy a proletár diktatúráról és az egyenlőségről szónokolt- a munkások egyre többen csatlakoztak. Sajnos a rendőrfőnök nem találta olyan szórakoztatónak az éjszakai spontán gyűlést, és Terryt, a főlázítót börtönbe csukatta. Manny utánarohant a fogdába, ahol Terry minden segítséget megígért – még szerszámokat is szerez neki – csak juttassa ki innét. Főhősünk úgy döntött, elmegy ügyvédet keresni. Útban Maximino bárja felé még bement egy ajtón, ami közel volt a rendőrséghez.

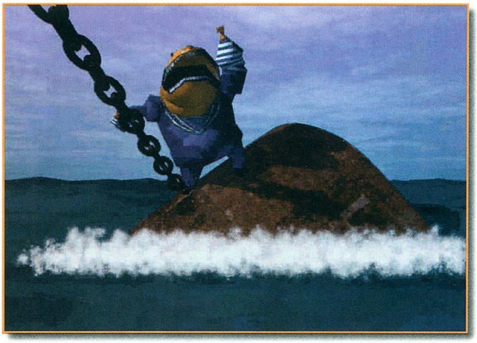
Ez a halottasház volt. Nos, mi szükség egy halottasházra a Halottak Földjén, kérdeznétek jogosan. A halottak is továbbhalhatnak ugyanis. Hogy is magyarázzam el érthetőbben, ők csak úgy hívják maguk között - XY kivirágzott. Ugyanis a Halottak Földjén a gengszerek virághagymákkal töltik meg a fegyvereiket, és így a csontvázak az élet egy újabb fázisába lépnek át - de az egy másik történet. Szóval ott tartottam, hogy a halottaském éppen nehéz pillanatokat élt át - nem tudta a hullákat azonosítani. Manny továbbment Maximino bárjába, és rájött, hogy most már tényleg beengedik az ajtón a VIP belépővel. Rövid körbenézés után visszatért a Calavera Café-ba, ahol megmutatta Glottisnak a belépőt. Ő azonnal kapott az alkalmon, és elviharzott a VIP klubba. Ha már itt volt, Manny beszélt Lupe-val, a ruhatáros lánnyal. Kiderült, hogy valaki egy borítékot hagyott hátra Neki, de a borték tartalma – egy kulcs – eltűnt. Most már tényleg itt volt az idő ügyvédet keresni. Nick is a macskaverseny VIP bárjában iszogatott, de sajnos nem volt hajlandó elfogadni egy ügyvédi megbízást sem. Manny tudta, hogy nem adja fel, és észrevette, hogy a dohányzótárcájában valami kulcsfélét rejteget. Ezek után ő is más taktikához folyamodott: a beszélgetés során nem éppen finoman utalt arra, hogy eljárhat Maximinonál annak érdekében, hogy a fülébe juthasson a barátnőjével folytatott viszonya, amire Nick idegesen berohant a hozzá. A levéltárca az asztalon maradt, de a titkos kis rekeszt, ami a kulcsot tartalmazta lehetetlen volt hozzá nem értőnek kinyitni. Manny így elvitte a léghajóra, ahol Carla, régi barátja

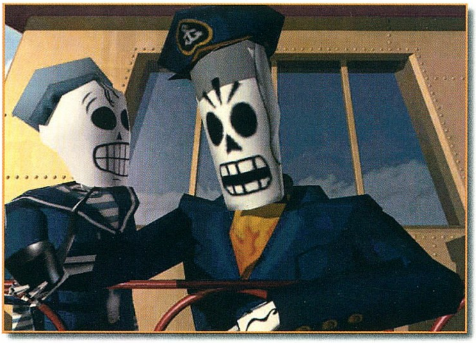


dolgozott, mint biztonsági őr. A tárcát odaadta, mint robbantószerkezet gyanús elemet, és így Carla a megsemmisítőbe tette, felrobbantani. A detonáció már felnyitotta a tárca titkos rekeszét is, amiben a világítótorony kulcsa lapult. Ott csak Lola kivirágzott maradványait és egy Nyelv 22-es kártyát talált. A kártya Lupe újszerű kabát nyílvántartásának bizonyítéka volt, így kiadhatta Lola kabátját, amiben Manny egy másik papírt talált, amire Rozsdás Horgony -36 volt írva.

Manny úgy döntött, hogy visszamegy a VIP bárba. A konyhában felvette a pipettát, és körbenézett. Szervízlift ment le az aknába, amit egy kiszolgálófiú őrzött. Egyértelmű, hogy egy hordóban kell elbújni, amit levinnének a pincébe, de az egyetlen kiállított hordó teli volt. Amikor viszont a pincér bement a kis konyhába, Manny bezárta az ajtót, és a kaszájával biztosította azt, hogy belülről se lehessen kinyitni. Így amikor Glottisnak elfogyott a bor a poharából, és a pincér nem töltött újra, úgy döntött, hogy felkutatja az épületet egy kis italért. Így miután kiürült a hordó, a korábban megszerzett konzervnyitó használatval jutott le Manny a pincébe. Az alsó és a felső szint között volt egy titkos átjáró - ott sajnos nem állt meg a lift. Főhősünk nem hagyta ennyiben, és a targonca villáját felfele liftezés közben kidugta, beakasztva azt az átjáró plafonjába, amitől megállt a lift. A tangonca villájának megemelése után pedig szabaddá vált az út a bőrönd, és így a szakszervezeti igazolvány felé.

Elérkezett az idő a hely biztosítására a hajón. Naranja éppen új tetoválásokat szerzett be az új útra. Toto, a tetoválóművész időnként valami furcsa, idegen nyelven beszélt, de szerencsére megkértem a Felsőbb Vezetést, hogy feliratozza a magyar nyelven tett megjegyzéseit is, hogy én is érthessem. Naranja egy whiskys üveggel tompította fájdalmait, amelyek nagyobbak voltak az élő emberek tetoválási fájdalmainál. Ugye az köztudott, hogy az emberekbe beleivódnak a megrögzött szokásaik, s ezeket a haláluk után is folytatják. Naranja is ilyen volt: tetoválásai egy fúróval készültek, és a csontjaira készült grafikai remekműveket már tényleg nem mossa el egykönnyen az idő. Naranja kiütéséhez szerencse barátom közbenjárására is szükség volt, aki a Blue Casket bárban segítette meg Mannyt. Ő szerencsére szemtanúja volt annak, hogy a pincér egy titkos adalékot (mosogatólevet) csempészett egyes kiváltságos emberek poharába, amitől azok azonnal kómába estek. A konyhából pipettával hozott egy kis adagot, és a hűtő nyitogatásával elterelte Toto és Naranja figyelmét, míg a nedűt az üvegbe juttatta. Miután Naranja ismét kortyolt az üvegből, mély álomba szenderült, és ideje volt biztosítani a hajó kapitányát arról, hogy reggel véletlenül sem bukkan elő. Ehhez halálbiztos megoldásra volt szükség. Naranja dögcéduláját elvitte a halottkémhez, és a kivirágzott hullára csempészte. A hatalmas levelek



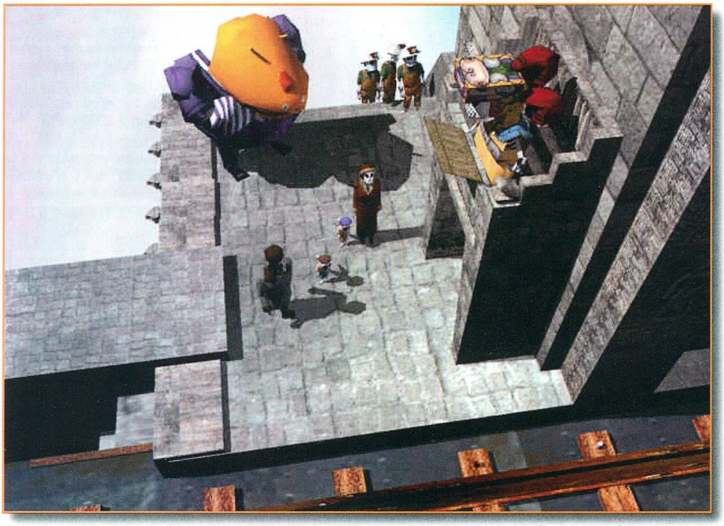


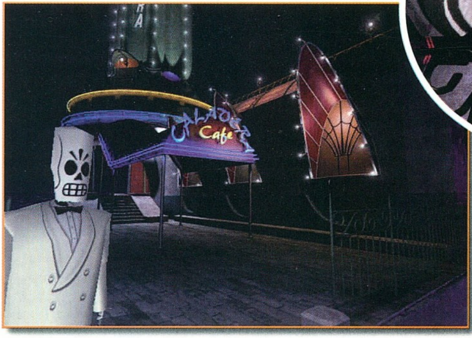
viszont takarták a dögcédulát, így további lépéseket kellett tenni az ügy érdekében.

Manny emlékezett, hogy a léghajónál dolgozó ismerősénél látott egy fémdetektort. Ennek megszerzéséhez le kellett gurítani egy kis Gold Flakes italt, ami uán bejelzett a fémdetektor a zsebek kipakolása után is. Így Carla személyes motozásnak vetette alá, ami akár hajnalig is eltartott volna, ha ő nem szakítja félbe Carla elbeszélését, a fémdetektort követelve.

Carla persze nagyon megdühödött, és a szerkezetet bedobta a macskák homokjába. Mannynak nem kellett segíteni abban, hogy hogyan találjon meg egy fémdetektort, ami elsüllyedt a homokban- hamar megszerezte, és odaadta a halottkémnek. A hulla azonosítása után, a halottkém beszólt a hajó kapitányának, hogy ne várja tengerészét, aki virágzásnak indult.

Már csak a lázító tengeri méh kiszabadítása maradt hátra. Tototól megtudakolta, hogy mi is lehet a Rozsdás horgony - 36. Ami kiderült, hogy a tetováló egyik kedvenc mintája. A könyvében pont a 36-os számnál a macskafutam egy fotójára bukkant. A fotó és egyéb adatok alapján Manny beállította a 2 hét és 6. futamot, valamint a szerdai napot a jegyhamisító készüléken, és nyomtatott egy jegyet. Visszament a macskafutam fogadóirodájához, beadva a jegyet kiadták neki az eltett fotót, amin Nick és Olivia együtt láthatók. Az ügyvéd erre teljesen megtört, és elintézte a lázító méh kiszabadítását. Már csak egy aprócska dolog maradt hátra: Glottis eltávolítása a macskafutamokról. Ez nem volt könnyű feladat: Glottis hatalmas méretét nem tudta Manny se becsomagolni, se lekaratézni, a szerelő démon viszont egy tapodtat sem volt hajlandó mozdulni míg volt mire fogadni. Manny visszatért a kaszinójába, ahol újra megtalálta a rendőrfőnököt, aki fizetéskiegészítésképpen





ismét nyerő kombinációit kamatoztatta. Újra aktiválva a mágnest, amivel eltérítette a rulettasztal golyóját, a rendőrfőnök iszonyú haragra gerjedt. Azonnal elrendelte Manny megkeresését és a bárok bezárattatását, minek következtében Glottist is kirakták az utcára. Így történt, hogy Manny és Glottis már Meche elrablása után másnap a nyomába eredhettek.

EGY ÉVVEL EZUTÁN, PUERTO ZAPATO KIKÖTŐJÉBEN

A hosszú hajókázás alatt Manny és Glottis nem tétlenkedett. Manny, a konyhásfiúból Manny, a kapitány lett. Glottis közben kicsit felturbózta a hajót, kifényesítette a kéményeket és felújította a motorokat. A lehorgonyzás után sajnos későn érkezett Salvador postagalambja az üzenettel: Meche a vízbe vetette magát még a kikötőbe érkezése előtt, és mivel megtudták, hogy Manny utánna megy, csapdát állítottak neki, itt Puerto Zapatoban. Menekülés közben az egyetlen kiút a hajó vezérlőterme volt.

Ide bezárkózva viszont beleestek a tökéletes csapdába: üldözőik dinamitért mentek, és közben a bezárt ajtót is őrizték. Gyorsan kellett cselekedni. Manny átirányította a hajót jobbról balra, így a bal oldali horgony kifeszült. A jobb oldali horgony felhúzásával, és utánna leeresztésével a két horgony összeakadt. A jobb horgony felhúzásával majd a kaszája segítségével a vasmacskát a kerek hajóablakba akasztotta. Már csak a bal horgony felhúzó motorjának a beindítása maradt hátra: a beakasztott vasmacska félbevágta a hajót, aminek az eleje a vezérlőteremmel együtt elsodródott - majd elmerült.

A víz alatt Manny és Glottis találkozott Chepitoval, akit egy kicsit erőszakosan kellett rávenni, hogy ne csak körbe-körbe menjen, hanem világítsa meg az utat a kék gyöngy felé, ahol Mrs. Colomart, azaz Meche-t legutoljára látták. Folyamatosan vészjeleket adtam le Mannynak, mert rossz előérzetem volt - és jogosan. Egy hatalmas polip szedegette össze a csontvázakat a tengerfenékről, és Chepito is egyike lett az áldozatoknak. Manny és Glottis követte a polipot a világ végére…

A világ végén a sok-sok víz mind lezúgott a mélybe... A szikán épült munkatábort Hurley Domino irányította. A polip által elhozott emberek mind-mind követ bányásztak. Mechenek egy kicsit jobb sors jutott, ő Domino titkárnője lett. Kiderült, hogy fogvatartója sok mindenben félrevezette őt, és most azt hitte Mannyról, hogy mindenféle földalatti mozgalom vezetője, és úgy döntött, addig nem beszél vele, míg a pisztolyát meg nem mutatja. Manny nem gondolt semmi rosszra, de bosszúból addig ügyeskedett a hamutartóval, míg Meche le nem hamuzta a szoknyáját - így a harisnyáját levette. A támaszponton a kalitkába zárt kis angyalkákat meg addig idegesítette, míg az egyik hozzá nem vágta a kis kalapácsát. Ezt a két tárgyat cserélte el Chepitoval egy Szuper-Mindent-Fúrj fúróra és egy pisztolyra. Meche meg akart lépni a pisztollyal, és Manny sakkbantartásával akarta kicsikarni fogvatartójától a szabadságát. Sajnos későn jött rá, hogy Manny és Domino nem egy csónakban eveznek, így egy hatalmas páncélszekrény foglya lett. Manny tudta, hogy ezek után Meche már hinni fog neki, és a fúróval megfúrta a páncélajtó tartóvasát. Így látta, hová kell elfordítani a kereket, hogy kinyíljon az ajtó. Másodszorra, amikor már úgy vágott az, esze mint a borotva, rájött, hogy valamivel ki is kell támasztania a beállított kombinációt, hogy működjön. Bejutása után becsukta maga mögött az ajtót, és addig piszkálta az elektromos zárat a kaszájával, mígnem rövidzárlat következtében kinyílt a rejtett ajtó is, és megtalálta Meche-t. A páncélozott börtönükből lefelé távoztak, miután a kinyitott zuhany vize megmutatta a csempén

a lefolyót, és azt Manny kitörte. A meneküléshez még ki kellett húzni egy félig elsüllyedt hajót. Ehhez Manny lelégkalapácsolta a daru markolóját, majd a láncokkal addig próbálkozott a futószalagnál, mígnem azok beakadtak a horgonyba. Az utolsó akadályt a korallzátonyok okozták, amelyet hatalmas morzsolókerekek törtek keresztül. Manny ismét a daruval segített magukon. Domino viszont nem adta fel- ahogy rájött, hogy Manny szökésben van, utánuk eredt a tengeralattjárójával. A párbaj természetesen főhősünk javára dőlt el, aki nem az izmait, hanem ismét az eszét használta. Ezek után hosszas gyaloglást követően megérkeztek a 9. Túlvilágra.

A 9. TÚLVILÁGON INNEN ÉS TÚL

A hosszú gyaloglás kimerítette Glottist - no nem fizikailag, hanem mivel már régóta nem tudta gyakorolni a lételemét, az autózást - így végelgyengülésben összeesett. Ha Manny nem segít rajta, biztos hogy ott végezte volna, a 9. Túlvilág kapujában. Főhősünk visszakapta a poharát Brunótól, amit a játék első felvonásában adtak a programozók a kezébe. Ezzel és egy olajos kendővel ötletet adott a gnómoknak egy új szeperszonikus sífelvonó létrehozásában, amire Glottist is rászíjazták, így a kilövés után ismét a sebesség démonává lett. A sífelvonó visszavitte a kis csapatot Rubacavaba - a 9. Túlvilág kapuján, ugyanis csak érvényes jeggyel rendelkezők juthattak át - és Manny megfogadta, hogy mindenkinek visszajuttatja a jegyét.

Ehhez a városból szükség volt a csontwagonjukra, de természetesen a gonoszok komoly csapdát állítottak. Egy dominósorozat vonult végig a garázsban az autó aljáig, ami robbanószerkezettel volt felszerelve. A legkissebb széllökés szétvetette volna az autót- ami Glottis azonnali halálát is jelentette volna. Így Manny gyorsan megoldotta az esetet- egy üveget feltöltött a legjobb likőrrel a városban. Glottis nem bírt ellenállni- és elrohant a lelőhelyre. Ezek után főhősünk mondott egy-két nyomdafestéket nem tűrő mondatot, amitől felfordúlt a gyomra, és elárasztotta a dominós garázst a likőrrel. A folyékony nitrogén megfagyasztotta a folyadékot, így Manny már tudta hatástalanítani a kocsira szerelt bombát.

A következő úticél El-Marrow volt, a történetünk kiindulópontja. Itt is vegződött minden, Manny itt tett pontot az ügy végére. Először sikerült elérnie egy postagalamb felhasználásával, hogy a volt kertész (most fegyverszakértő) pártoljon el a gonosz Hektortól. Nem sokkal utána a „forró vizet a kopaszra” elv helyett a „forró kávét a színészekre” elgondolást is alkalmazta. Nem okozott neki gondot a sötétben útjelzőket elhelyezni - egy csontkezet rakott a hógépbe, amit a P-gomb használatával felvett - és a megemelt kocsi alatti tócsából kiindúlva világító útjeleket festett a labirintusba. Itt megküzdött egy hatalmas alligátorral, amit egy felső létra kihasználásával cselezett ki, majd végül a farkára ráengedte a kocsit, csapdába ejtve szegény párát. A pisztoly és a megfelelő öltözék megszerzése után a kenó számok ismeretével tudott választ adni az ajtónálló kérdéseire- így jutott fel Hectorhoz. De hogy pontosan mi is a történet vége? Vajon Meche, Manny és Glottis együtt távozott a 9. Túlvilágon keresztül? Rossz lenne a lelkiismeretem, ha mindent elárulnék ezzel kapcsolatban. Akit érdekel, járjon utána...

Masell

ÖSSZEGZÉS

Activision	P133	Grafika:	95%	94%
www.activision.com	32 MByte RAM	Hang:	97%	
LucasArts	100 MByte HD	Játszhatóság:	89%	
www.lucasarts.com	3Dfx támogatás: D3D			

AKCIÓS ÁRAK KARÁCSONYRA!

Otthoni és Internetes PC-k

Az ACOMP három különböző számítógépet kínál, melyeket kifejezetten otthoni használatra - az egész család számára - ajánlunk.
Az **ACOMP Base** hosszú idő óta a legnagyobb eladású konfigurációnk. Kialakítása és különösen kedvező ára ideális a kezdő felhasználók számára. Ajánljuk még az irodai- és könyvelési feladatok kiszolgálására is, elegendő háttértárolója, beépített CD-ROM-ja és memóriakapacitása miatt.
Az **ACOMP Xplorer** - melyben már megtalálható a nemrégiben megjelent Intel® Celeron processzor - egy tökéletesen kialakított játék- és munkagép. Nagy kapacitású winchestere elegendő helyet biztosít a programok és játékok számára. Az AGP szabványnak köszönhetően a videókártya filmek- és multimédiás CD-k lejátszására nagy felbontásban is alkalmas. A CeleronA processzorral a beépített 128KB gyorsító memóriának köszönhetően a gép sebessége a gyorsabb Pentium®II rendszerekkel vetekedik. Kiépítettsége alapján megfelel a mai játékok követelményeinek is.
Az **ACOMP Zenith** - Intel® Pentium®II processzorral kiépítve - egy igazi nagyágyú. Lehetőség nyílik grafikus-, CAD/CAM-, RayTracing, DTP- és zenei munkák elvégzésére. Teljesítménye eléri a mai PC-s rendszerek felső határait, beépített hatalmas winchestere, minden szabványt támogató kiváló minőségű hangkártyája és gyors (100MHz) memóriája miatt.
Mindhárom rendszerünkhöz FAX/Modem-met és Windows 98 szoftvert ajánlunk. Így a gyerekek gond nélkül használhatják a legújabb játék- és oktató programokat, elkészíthetik a házi feladatukat, meghallgathatják kedvenc CD-jüket, vagy elmélyülhetnek egy enciklopédia használatában.
Szülők megírhatják leveleiket a Corel WordPerfect Suite 6.1 programcsomag segítségével, határidőnaplót és adatbázist is vezethetnek, elküldhetik és fogadhatják faxaikat és email-jeiket, illetve rákapcsolódhatnak az Intenetre.

ACOMP Zenith

Pentium® II processzorral

- ABIT BH6 alaplap, Intel® BX chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®II processzor
- ABIT Intel i740 AGP videókártya 8MB RAM-mal
- SoundBlaster AWE 64 OEM hangkártya
- Arowana 50W hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Pentium II 333MHz — Nettó ár: 194.900 Ft

Pentium II 350MHz — Nettó ár: 199.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral

- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 100MHz
- 32MB SDRAM bővíthető 384MB-ig
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- ATI Charge 3D AGP videókártya 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Arowana 50W hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 300MHz — Nettó ár: 114.900 Ft

Celeron A 300MHz — Nettó ár: 119.900 Ft

ACOMP Base

Pentium® MMX processzorral

- Pentium alaplap, 512 KB Cache
- 32MB RAM bővíthető 384MB-ig
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®MMX processzor
- PCI videókártya 2MB RAM-mal
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Arowana 50W hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

MMX 233MHz — Nettó ár: 89.900 Ft

8.4GB HARD DISK

64MB SD RAM 100MHz

AWE 64 Sound BLASTER OEM

AKCIÓS termékek

	Nettó ár
ABIT BH6 alaplap	23.992 Ft
ATI Charger 3D AGP 8MB RAM	7.992 Ft
3Dfx Voodoo II kártya dobozos 12 MB EDO	21.992 Ft
Sound Blaster Live! Value dobozos PCI	18.992 Ft
Mustek 600CT A4 lapscanner (300x600)	12.992 Ft
Intel Celeron A - 300MHz	24.992 Ft
Philips írható CD	296 Ft
17" Likom (1280x1024, 0.28) 3 év garancia	59.992 Ft
Sony PlayStation + 1 irányító	26.992 Ft

15" SONY 100ES 65kHz 59.992 Ft

*illusztráció

4.3GB HARD DISK

64MB SD RAM

GERICOM Notebook számítógép

- Intel TX alaplap, 512 KB Cache
- Intel® Pentium®MMX 233MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3MB EIDE HDD
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- S3 Virge MX AGP videokártya 4MB RAM
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Made in Germany

12.1" TFT színes kijelzővel — Nettó ár: 319.900 Ft

13.3" TFT színes kijelzővel — Nettó ár: 369.900 Ft

15.1" TFT színes kijelzővel — Nettó ár: 649.900 Ft

Windows 98 Angol vagy Magyar 9.992 Ft-ért minden GERICOM NoteBook vásárlása esetén!

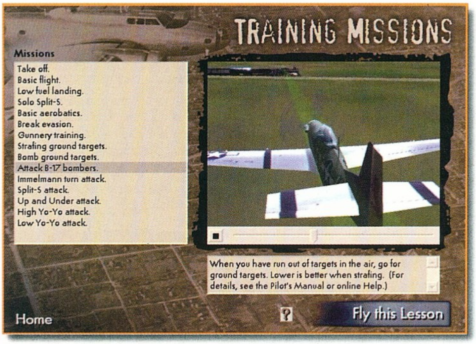
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu   Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Combat Flight Simulator



Az emberek többségének a Microsoft név hallatán a cég sokat kritizált operációs rendszerei jutnak az eszébe. Ám nem csak ennyi fűződik a névhez, ugyanis még mindig ez a cég készíti a világ legélethűbb polgári repülőgép szimulátorait – természetesen PC-re. A cég legújabb programja a Combat Flight Simulator (CFS) épp ezért számít merész lépésnek, hiszen a programot fejlesztő gárdának eddig még soha nem volt katonai gépekkel dolga, így szinte semmi tapasztalattal nem rendelkeznek ezen a téren - az érem másik oldala viszont, hogy tudják, hogyan kell profi repülési modelleket készíteni. Ennek megfelelően a CFS igen sokban hasonlít a Flight Simulator-ra, főleg menüiben, kezelésében és nagyjából grafikájában.

Azért csak nagyjából, mert a grafikai engine-t kicsit átírták az FS 98 óta, így kicsit gyorsabb lett és a terep most már sokkal nagyobb felbontású textúrákból áll. Nem nagyon tudok mást mondani róla: egyszerűen lenyűgöző! Sajnos azért még vannak problémák, hiszen a domborzati elemek még mindig szögletesek, és néhol textúra illesztési hibákkal is lehet találkozni.

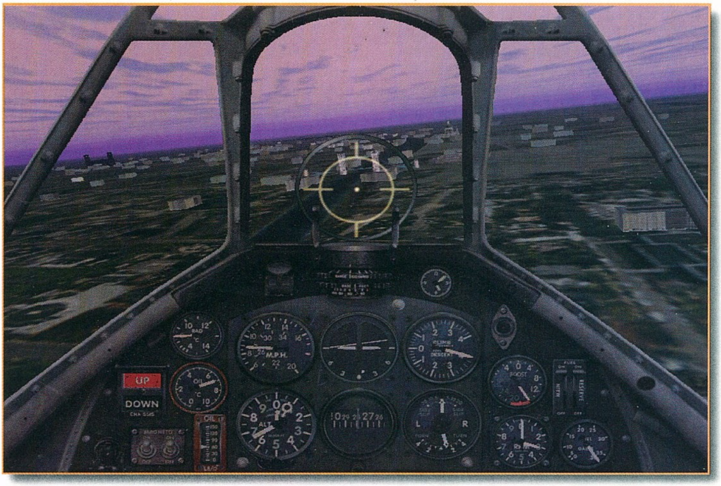
A fontosabb városok kidolgozottsága igen jó, Londonban például a Tower Bridge-től a Parliament-ig minden nevezetesebb épület megtalálható, de az épületek még mindig hirtelen, szinte a semmiből emelkednek ki, és kevés is van belőlük. Nagyon meglepő volt a számomra, hogy találkoztam a programban fákkal. Ezt elő szeretettel szokták hanyagolni a szimulátorokból, igaz itt sincs sok belőle, legfeljebb repterek, és istállók mellett lehet velük találkozni, de kis számuk ellenére nagyot dobnak a hangulaton.

A Flight Simulator-ban már megszokhattuk, hogy igen nagy odafigyeléssel tervezik meg a gépek külsejét és belsejét egyaránt. A belső terek, melyekből csak a pilótafülkével találkozunk bedigitalizált fényképek alapján készülnek, így igazán élethűen néznek ki. E mellett a műszerfal legtöbb kapcsolóját, a rádióadókat, VOR vevőket, az ADF-et mind állítgatni lehet, egyszerűen az egérrel a megfelelő helyen rájuk kattintva, így még ez is tovább növeli az élethűséget, hiszen nem kell lépten-nyomon menükben kotorászni.

Nincs ez másképp a CFS-ben sem, itt is eredeti képek alapján készítették el a gépek műszerfalait, ám a külső kidolgozást ki kellett, hogy egészítsék a különböző fegyverektől származó sérülésekkel: a gépeket eltalálva hullanak a darabjaik, és annak megfelelően, hogy hol találjuk el őket más-más féle károsodásokat szenvednek. Így a gépeket szemből eltalálva kigyullad a motor, ha szárnyakat találjuk el, akkor vagy letörnek és pörögve hull alá a gép, vagy csak nehezen fordul utána az adott irányba.

Míg a gépek külső sérülésének megjelenítése meghaladja az összes jelenlegi versenytársban látottakat, addig a pilótafülkét ért golyózápor minden esetben ugyan ott üt lyukat a kabintetőn. Evvel ellentétben a Jane's World War II Fighters-ében a lyukas kabintetőn kívül még annak két oldalára is felfröccsen vérünk. Nem vagyok szadista, de szerintem hozzá tartozott volna ez is a dolgokhoz, hiszen nem csak a gépet, de a pilótát is igen gyakran érték akkoriban sérülések főleg, hogy a pilótafülkék alig vagy semennyire sem voltak páncélozva.

Akárcsak a grafika, a hangok is nagyon rendben vannak. A különböző űrméretű fegyverek tényleg máshogy „szólnak", és a motorok hangjai is nagyon el lettek találva - elinduláskor például a motor kattog, zörög, majd egy idő után beáll az alapjárati fordulatszámra, s



ekkor már kiegyensúlyozott a járása és ennek megfelelően hangja is.

A programban az egyenként választható bevetések mellett két történelmi hadjárat szerepel. Mindkettőben az akkori két fő szembenálló fél közül lehet választani, így az Angliai csatában a Luftwaffe, vagy a Royal Air Force oldalán, illetve az Európa egéért folytatott küzdelemben szintén a

Luftwaffe és a US Air Force közül választhatunk.

A hadjáratokban egyre előrébb haladva kapjuk meg a dátumoknak megfelelően az új géptípusokat, melyekből mi összesen nyolcat repülhetünk. Sajnos semmilyen küldetés-generátor nem kapott helyet a programban, így minden egyes újrajátszás alkalmával ugyan azokkal a bevetésekkel fogunk találkozni. Szintén sajnálatos tény, hogy bevetéseink jobbára csak bombázó kísérgetésből és járőrözésből állnak, saját magunk bombázni, esetleg rakétázni igen ritkán fogunk. Ennek következtében egy idő után igencsak monotonná és unalmassá válik életünk – szerencsére helyet kapott egy „time skip" is a programban, így az eredetileg hosszú küldetéseket igen gyorsan le lehet rövidíteni.

A mesterséges intelligencia annak ellenére, hogy először foglalkoztak vele a programozók meglepően jól sikerült, szóval ha már unjuk a kampányokat hosszú ideig el lehet szórakozni a Quick Combat-ban, ahol az összes Antant vagy Német vadászrepülő, bombázó, vagy ezek keveréke ellen repülhetünk. Természetesen, ahogy azt már más szimulátorokban megszokhattuk az ellenfelek ügyességi szintjét, a hozzájuk viszonyított helyzetünket, számukat, valamint az aktuális időjárást mind be lehet állítani - a felhők a FS-hoz hasonlóan még mindig nem háromdimenziósak, így nem tudunk bennük elbújni ellenfeleink elől, viszont ez igaz a fordítottjára is.

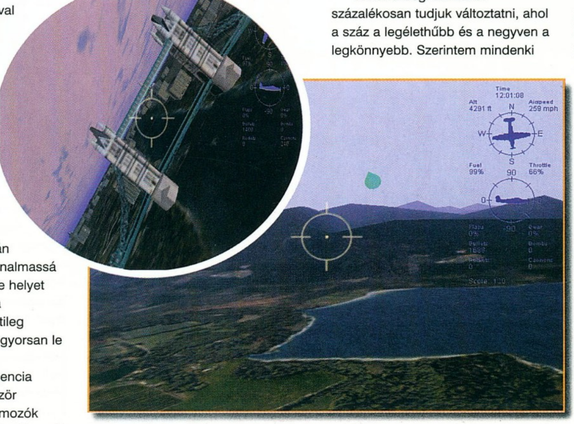
Lehet, hogy csak nekem nagy a fantáziám, de úgy vettem észre, hogy az ellenséges gépek pilótái „izgulnak" és e miatt hibákat követnek el. Például alacsony magasságban egy fordulóharcban földbe lehet terelni őket a nélkül, hogy egy lövést is leadnánk. Ehhez nem kell semmi más tennünk, csak végig mögöttük maradni, akárhogy is manőverezik, cselezget nem szabad mögöttük lemaradni. Az életben ilyenkor folyton hátra kellene néznie az üldözött gép pilótájának, ahhoz hogy lássa milyen manőverrel tudná lerázni üldözőjét. Egyre jobban izgul, s megfeledkezik műszereiről, ösztönszerűen repül, ahol a legkisebb hiba is végzetes lehet. Általában ilyenkor túlhúzza a botot minek közvetlen következménye, hogy átesik a gép és a kis magasság miatt a földbe ütközik. Nagyjából ez történik itt is, csak nem lehet látni az ellenséges pilótát ahogy folyton forgatja a fejét.

Nagy hátránya a programnak, hogy nem tudunk kötelékünk többi tagjával kommunikálni, így ha a Fair-play szabályait szem előtt tartó ellenfeleink egyszerre hárman vesznek célba minket semmilyen esélyünk sincs a túlélésre, hacsak nem a legkönnyebb fokozaton játszunk.

A nehézségi szinteket százalékosan tudjuk változtatni, ahol a száz a legélethűbb és a negyven a legkönnyebb. Szerintem mindenki célozza meg a százat, vagy legalább legyen minél közelebb hozzá, hiszen így a legnagyobb élvezet a repülés. Ilyenkor előfordulhat, hogy a visszahúzható futóműveink nem akarnak kijönni, s kézzel kell őket kipumpálni, befagy a pitotcső és nem valóságos értékeket mutatnak a műszerek, fegyvereink beragadhatnak... Gépünk viselkedése is ilyenkor a legélethűbb, például zuhanórepülésben egy idő után elkezd remegni az egész, majd túllépve a megengedett értéket leszakadnak a szárnyaink – azt a kis negatívumot leszámítva, hogy meghalunk nagy élmény. Talán ez az a része a programnak ahol a legjobban látszik a cég Flight Simulator-os múltja.

Mint manapság az összes program a CFS is támogatja több játékos lehetőségét. Nagyon tetszett benne az, hogy egy már zajló játékba is be lehet kapcsolódni és nem kell megvárni, míg annak vége lesz. Ezt főleg azok tudják értékelni akiknek nem megfelelő minőségű az Internet hozzáférése. (Sajnos néha komolytalan elemek is be akarnak küzdelmeinkbe is szállni, ezért az adott játékot jelszóval is védhetjük.) Sajnos itt is meg kell említenem egy negatívumot, miszerint a program többi részéhez hasonlóan a multiplayer is eléggé légiharc orientált és kooperatívan hadjáratot, de még egy küldetést sem teljesíthetünk.

Nagyon igaz mondás, hogy egy program élete attól függ milyen jó a hálózatos része és hogy mennyi és milyen kiegészítés készíthető hozzá. Nos, ez mindig is nagy erénye volt a Flight Simulator-oknak, hiszen több tucat területi illetve más típusú kiegészítő jelent meg már hozzájuk. Ezek közül a legismertebb a Flight Shop, ahol saját magunk tervezhetünk és készíthetünk gépeket illetve különböző repülési tulajdonságokkal ruházhatjuk fel őket. A CFS-ban is lehetőségünk nyílik a Flight Shop-ban elkészített és a FS 5.1-es verziótól fölfelé konvertált gépek betöltésére, így ha akarjuk a FS98-ból ismert Extra 300-assal, vagy Boeing-737-essel eshetünk neki ellenfeleinek.



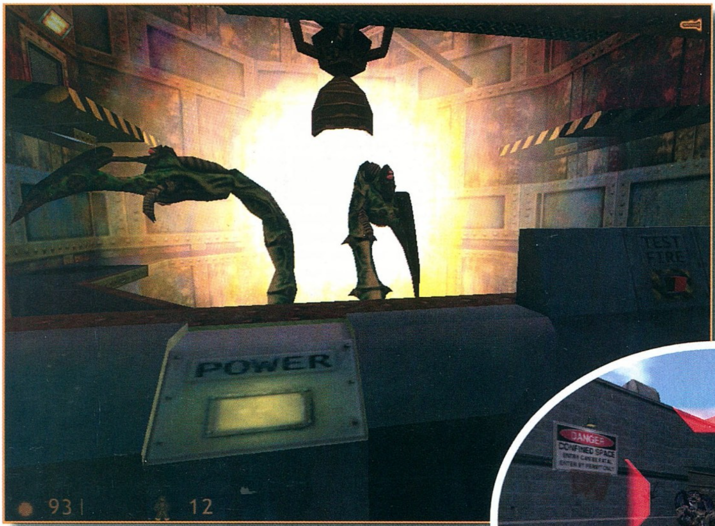
Tatcom

Összegzés

Microsoft	P200	Grafika:	90%	88%
www.microsoft.com	32 MByte RAM	Hang:	85%	
	120 MByte HD	Játszhatóság:	87%	
	3Dfx támogatás: 3Dfx, D3D			

Half-Life

Gordon Freeman nagy bajban volt. Dühítette a helyzet hiszen úgy tűnt, hiába vergődött át a fél Black Mesa Research Facility-n így is-úgyis az idegenek áldozata lesz. Esetleg belehal az unalomba, ami ugyancsak nem számít dicső végek. Közelről



megszemlélte a pár perce lezajlott összecsapás áldozatait, majd elkeseredésében eldobálta az összes kézigránátját a szemközti ajtóra. Az ajtóra, ami lehetőséget adott volna a menekülésre, persze csak akkor, ha nyitva van (sajnos ez a kötelességtudó fajtából származott, minden egyes alkalommal makacsul ragaszkodott a nyitásához szükséges kódhoz). A tudós idegei kezdték fölmondani a szolgálatot. Végül az elborult ködön keresztül, egy pillanat alatt utat tört magának a teljes felismerés. Hát persze! Meg kellett volna védenie a biztonsági őrt, aki a kulcsa lett volna a szabadulásának a kutatólaborból. Segítségével átjutott volna az előtte tornyosuló akadályokon. Most mindennek vége, kudarcot vallott.

A DAY ONE UTÁN...

Alig tértünk magunkhoz az Első Nap utáni megrázkódtatásból máris megkaptuk a teljes Half-Life CD-t. (Erre a tényre csak azért vetült némi árnyék, mert az USA-ban már kb. két héttel ezelőtt utcán volt a full verzió.) Itt következett egy kényszerű feladat, gyorsan végigmenni az unalomig megismert Day One-on. A legörömtelibb pillanat természetesen az a rész, amikor lemegyünk az aknába és csodák csodájára nem sötétedik el a képernyő, jön a folytatás. Micsoda megkönnyebbülés!). De vajon sikerült-e a rendkívül népszerű kezdeti elképzeléseket megtoldani valami plusszal? Nos, ahogy haladunk előre a történetben egyre nyilvánvalóbbá válik, hogy az anyag transzportálási kísérlet, aminek részesei voltunk, pusztán a felszín. A Mensa eldugottabb részein régóta folynak a sikeres kísérletek, és a kutatók közül sokan már a másik világba is átjutottak. Nyilván ezeknek a felbecsülhetetlen értékű eredményeknek köszönhető a CIA folyamatos ellenőrzése és jelenléte a kutatások helyszínén. A csodálatos idegen világról azonban hamar kiderül, hogy nem barátságos, lakói pedig átszivárogva a Mensa falai közé válogatás nélkül megtámadják a tudósokat, és az időközben a CIA oldaláról bevetett takarítóbrigád kommandósait. Nagyjából ez lenne az alapfelállás, ahol Gordon Freemanként kell megvívnunk a saját harcunkat egy nagyon igényesen összerakott történetben. Tulajdonképpen a Half-Life igazi ereje, a történetben, a jó Mesterséges Intelligenciában, a fegyverekben, és a már-már Unreal szintű grafikában rejlik.

Annak ellenére, hogy egy darabig csak sötét alagutakban, hústrancsírozó szalagokon, víz alatti folyosókon közlekedünk, az lesz a benyomásunk, hogy ez a játék sokkal jobban „él” mint a többi 3D shooter. Míg az Unrealnál ezt az érzést az idegenek és az őslakosok előttünk bonyolódó élete adta meg, addig a Half-Lifeban már mi is szerves része vagyunk a történetnek. Konkrétan itt arra gondolok, hogy a cselekedeteinkre a megteremtett külső világ látszólag érzékenyen reagál. A biztonsági személyzet és a tudós kollégák segítik a menekülésünket, örülnek ha feltűnünk a színen.(Tulajdonképpen nem is menekülünk, hiszen valakinek helyre kell raknia a rosszra fordult dolgokat. Akár egy jobb akciófilmhez is hasonlíthatnám az egészet, ahol a pozitív hőst, mondjuk Nicolas Caget alakítjuk.) Ezzel szemben a „Takarítók”, egy idő után értesülnek áldásos tevékenységünkről a Mensaban, és nem egyszer elcsíphetünk olyan párbeszédeket, ahol kifejtik mit is

csinálnának velünk ha végre egyszer össze találkoznánk. Ilyenkor a legjobb meglepni a fiúkat, megmutatni miért is tudott Gordon Freeman életben maradni ilyen sokáig ebben a tébolyban. Később olyan feliratokat is fogunk látni a bunkerek mellet a falra festve, hogy add föl, Freeman, vagy hogy véged van. De hát nem úgy van az, valakinek csak meg kell mentenie a világot.

A korábbi felsorolásnál még nem is említettem a hangokat, pedig olyan effektek kísérik végig a játékot, ami nyomot hagy az emberben még a végigjátszás után is. A MI kifinomultsága leginkább a kommandósok viselkedésén látszik,

1. A kommandósok ellen messziről a leghatásosabb fegyver a nyílpuska. Különösen akkor, ha használjuk a távcsövet rajta (secondary fire). Szinte mindig kihúzott a bajból ha kevés HP-m volt. A legnagyobb bugnak tűnt a játékban, hogy elég lábfejen lőni vele bármelyik katonát ahhoz, hogy azonnal bevégezze.

2. Mindig adjunk parancsot az őröknek és a professzoroknak, hogy kövessenek. Ilyenkor ameddig csak tudunk, vigyázzunk rájuk, hiszen sokszor ők nyitják ki a létfontosságú ajtókat.

3. Az idegen világban is van egy csomó energiatöltő, ezeknek a nagy része fürdőhelyiségre hasonlít.

4. A fontosabb részek után mindenképpen ments, de ne quick save-vel!

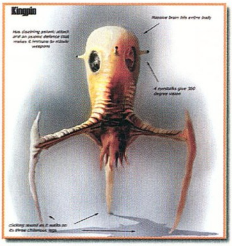
5. Ne kezdjünk el játszani a HL-lal, ha tudjuk, hogy hamarosan abba kell majd hagynunk. Úgysem fog sikerülni:)

▶ JÓTANÁCSOK

valami hihetetlen, hogy vadásznak ránk az egész játék során. Szervezetten, parancsokat osztogatva, hatékonyan. Egyből az jut az ember eszébe, hogy ezek tényleg profik, pedig hát csak egy játékról van szó. Az egy hétköznapi jelenetnek számít, hogy a pályán található dobozok mögött bujkálva egyszer csak azt vesszük észre, hogy záporoznak ránk a kézigránátok. Ennek a szomorú történetnek két előzménye lehet. Az egyik, hogy sehol nem láttunk még ellenfelet, ami ugye önmagában még nem bizonyít valami hatalmas MI-t. Viszont a Half-Lifeban sokszor előfordul, hogy az első nyílt összecsapás után az ellenfelek visszavonulnak a fedezékekbe, majd „kigondolják" a következő lépést. Sőt, minden esetben újratöltik a fegyvereiket, így az is megtörténhet, hogy a szembenálló ellenfelünkkel egyszerre kezdünk el lázasan tárat cserélni.

Mindenképen érdemes megemlíteni, hogy a HL játékmenete néha bizony elég döcögős. Azaz, időnként meg-meg kell állnunk, és át kell gondolnunk, hogyan is tudnánk tovább jutni a következő részre.

Ez számomra erős pozitívum, nemigen lehet még intenzív játék mellett sem 1-2 nap alatt végigrohanni rajta. Sajnos előfordulhat az a furcsa helyzet is, amit a bevezetőben leírtam, azaz, hogy valamit végérvényesen és visszavonhatatlanul elhibázunk. Ilyenkor egy dolgot tehetünk, csak visszatöltünk egy régebbi játékállást. Ezért nagyon fontos, hogy ne csak a quick save-et használjuk, mert akkor szerencsétlenebb esetben kezdhetjük elölről az egészet.



AZ ÁTJÁTSZOTT ESTÉK UTÁN...

Valahogy nem sikerült kellőképpen lelkesednem a leírásban, pedig a Valve érzésem szerint mindent megtett egy olyan játék elkészítéséért, ami napjainkban a csúcsot jelenti. A programban még az idegenek világába is eljutunk, ami teljesen új lendületet ad az eseményeknek. Változik a grafika, az ellenfelek, részünkről pedig a jól begyakorolt taktikákat kell majd lecserélni. Multiplayerben az első pár óra nagyon szórakoztató volt, amit leginkább az új fegyvereknek tudtunk be. Lehet trükközni a falra helyezhető lézeres detonátorral, ahogy chris tette, vagy camperkedni a távcsöves nyílpuskával shoebaron módra. (Esetleg gale példáját követni, aki a vasrúddal próbált variálni:).) Mindenesetre egy darabig jól elvoltunk vele, de itt nem éreztem túl nagy áttörést, még ha határozottan jobb is volt, mint pl. az Unreal esetében. Készítik hozzá a Team Fortress II kiegészítőt, aminek a képei nagyon ígéretesek.

Zárszóként csak annyit, hogy ha rajtam múlna, a kategóriájában mindenképpen az év játékának szavaznám, még ebben a nagyon erős mezőnyben is.

shoebaron

shoebaron@gamez.pganet.com

Összegzés

Sierra	P166	Grafika:	95%	95%
www.sierra.com	32MByte RAM	Hang:	94%	
Valve	380MByte HD	Játszhatóság:	95%	
www.valve.com	3Dfx támogatás			

▶ HALF-LIFE

Moto Racer 2

Ha jól emlékszem, néhány hónapja úgy kezdtem a Moto Racer 2 előzetesét, hogy fokozódik a helyzet a számítógépes játékok piacán. Különösen igaz ez most, a karácsony közeledtével, a szoftvergyártók igyekeznek erre az időszakra időzíteni a korábban beharangozott programjaik megjelentetését. A fent említett játék sem kivétel ez alól, sokak örömére lehet hát folytatni a száguldozást.

Mivel a cikk a béta verzió alapján íródik, elképzelhető, hogy a végső változatig még csiszolnak néhány dolgon a készítők, különösen a menürendszerre gondolok, úgy látszik, az még nincs teljesen készen. Nem úgy a többi rész: a motorok és pályák óriási arzenáljából válogathatunk. Talán nem szentségtörés, ha leírom, a játék úgy ahogy van jó kis hírverést csinál a Yamaha cégnek, ugyanis lépten-nyomon a nem is nagyon rejtegetett reklámjaikba botlunk. Nem különösebben zavaró, hogy ilyen típusú motorokon versenyezhetünk, az is szinte már megszokott, hogy a pályák környéke hirdetőtábláikkal van tele. Legfeljebb a versenytársakat idegesítheti a dolog. Van tehát választék a járgányokból, még ha azok azonos típusúak is. Igaz, van különbség az egyes motorok mutatói közt, így nem mindegy, hogy melyiket választjuk. Az egyiknek a gyorsulása jobb, a másik végsebessége nagyobb, a harmadiknak meg az irányíthatósága stabilabb. Ja, és vannak krosszmotorok, meg superbike-ok.

Az szinte szokásos már, hogy különböző erősségű ellenfelekkel versenyezhetünk, de akár egymás ellen is többen, vagy csak az órával meg a századmásodpercekkel viaskodhatunk. Látványos környezetben zajlanak a futamok, dzsungelben vagy sivatagban is vannak pályák, nem is beszélve a hegyekről meg a kínai Nagy Falról. A motorok menetközben csúszkálnak a jeges úton, este szinte alig látni valamit a sötétségben, de egy kiadós havazás vagy egy kis szembetűző nap is megkeserítheti a motorosok életét. Ha már a külső tényezők nagyon hasonlítanak a valósághoz, nem lehet ez másképpen a versenyzőkkel sem. Egy-egy kanyarban úgy csúsznak járművük oldalára, és úgy döntik be őket a kanyarba, mintha csak a tévében vagy az utakon látnánk. A motorok bőgése is olyan, mint az igaziaké, a kommentátor meg olyan lekicsinylően tudja mondani, hogy az utolsó helyen állunk, hogy legszívesebben megfojtanánk egy kanál vízben. Mentségére legyen mondva, hogy ha az élre törünk, akkor meg lelkesen egy rakétához hasonlít bennünket. Szóval összefoglalva az eddigieket: a hangulat remek, nagyszerű a látvány és a hangzás, ráadásul a kettő még összhangban is van egymással.

Ez idáig nagyszerű, de más szimulátorok is tudják ugyanezeket a dolgokat produkálni, sőt maga a játék elődje, az első Moto Racer is magán viselte ezeket a jegyeket. Adva volt hát a feladat: ha valamivel ki akar tűnni a kategória hasonló játékai közül a program, akkor valami újdonságot kell belevinni. Ez az újdonság konkrétan egy pályaszerkesztő, amely segítségével pofonegyszerűen kreálhatunk a meglévő ezernyi pálya mellé sajátokat, vagy módosíthatunk a készeken. Az előzetesben még csak lehetőségként írtam a dologról, de mára tény és való, az ígéret megvalósult, és néhány egyszerű eszköz segítségével tényleg könnyedén tudunk új pályákat létrehozni. Egy egyszerű alaprajzú pályából indulunk ki, de új alappontok elhelyezésével, vagy a régiek törlésével teljesen átalakíthatjuk. Emellett változtathatunk a domborzati viszonyokon is, emelkedőkkel vagy lejtőkkel, esetleg bukkanókkal tehetjük nehezebbé a versenyzők dolgát. Ha túlságosan éles kanyarokat gyártunk, a pályaszerkesztő figyelmeztet rá, hogy mely szakaszokon kell változtatnunk, különben használhatatlan lesz „művünk".

A késznek vélt pályát ki is próbálhatjuk, így a saját bőrünkön tapasztalhatjuk, milyen furfangos kanyarkombinációkat sikerült kialakítanunk. Nem kell olyasmivel bíbelődnünk, hogy különböző tereptárgyakat helyezzünk el a pálya mentén, a legelején megfelelő sablonból választhatjuk ki, milyen arculatú legyen a verseny színtere. A teljesen kész produkciót elmenthetjük, így máskor is használhatjuk.

Mindent egybevetve, nem hiszem, hogy eddigi hívei elfordulnának a Moto Racertől, sőt talán néhány alkotókedvű rajongót is szerez magának a második rész.

Noble

Összegzés

DSI	P166	Grafika:	90%	91%
	16MByte RAM	Hang:	88%	
Electronic Arts	30MByte HD	Játszhatóság:	91%	
www.ea.com	3Dfx támogatás: 3Dfx, D3D			

▶ MOTO RACER 2

HERTA

Teljesítmény és Minőség ahogy Ön azt az ORCA-tól elvárja

Az új Orca **HL-C** modellek Intel® Celeron™ processzorral A legjobb ár/teljesítmény arányú megoldást nyújtja Önnek. Használhatja munkához, szórakozáshoz egyaránt. Az Intel® technológiája szavatolja Önnek, a maximális kompatibilitást alkalmazásaival.

Ha még ennél is többre vágyik válasszon **HL-K** modeljeinkből melyekben a legnagyobb teljesítményű Intel® Pentium® II processzorok dolgoznak az Ön tökéletes kiszolgálásán.

Teljesítmény az Ön kezében !

Intel IPI Partner

A hirdetésben felhasznált logók kizárólagos tulajdonban vannak.

OTTHONI FELHASZNÁLÁS

2 év garancia

A legjobb vétel Konfigurációk

Orca HL-C	Orca HL-CA2
Intel® Celeron™ Processzor, EX chipset, m.ATX 32MB SDRAM, 2,1 GB HDD, 1,44 Floppy	Intel® Celeron™ Processzor 128kb cache, BX chipset, ATX 64 MB 100 Mhz SDRAM, **5,1 GB HDD**, 1,44 Floppy
Hercules Terminator 128/3D GLH 128 bit AGP grafika **8 MB RAM**	**Hercules Terminator 2x/i** Intel i740 AGP grafika **8 MB RAM**
14" monitor(Smile, Panasonic)	15" monitor (Smile, Panasonic)
36X CD-ROM	**36X CD-ROM**
Yamaha 3D PCI hangkártya,	**Aureal 3D PCI hangkártya, 64 hang** HW hullámtábla 4 MB sample
Philips aktiv hangfal	Philips aktív hangfal
Cherry 105 gombos billentyű	**Cherry 105 gombos billentyű**
Logitech Pilot + egér	**Logitech Pilot+ egér**
Windows 98 op. rendszer	**Windows 98 operációs rendszer**

266 Mhz Smile	266 Mhz Samsung	300 Mhz Smile	300 Mhz Samsung
159.900,- +ÁFA	167.900,- +ÁFA	224.900,- +ÁFA	235.900,- +ÁFA
havi: 9.100,-*	havi: 9.400,-*	havi: 12.800,-*	havi: 13.500,-*

*A pontos hitelfeltételekről érdeklődjön! Alkatrészek, kiegészítők széles választékban

Stefan

HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131. Tel./fax: 419-4020
(Pólus Center)
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközpont) Tel./fax: 262-3164
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárlóközpont) Tel./fax: 391-5840

GP Legends

Nem tudom, más miképp vélekedik a dologról, de nekem az a legnagyobb problémám az autós szimulátorokkal, hogy szinte kivétel nélkül csak a száguldás élvezetét adják vissza hiánytalanul, a vezetés élményét legfeljebb az egyre inkább terjedő kormányok igyekeznek felidézni, már akinek van ilyen szerkezete. (Szégyenlem, én ezzel eddig úgy jártam, mint Kolja bácsi a régi viccben: Hiába dolgozott negyven évet a Szaratov hűtőgépgyárban, mégsem volt hűtőszekrénye, mert a hazahordott alkatrészekből valahogy mindig egy harckocsi jött ki. Én pedig, - mint sokan mások - „hála" a szoftverfejlesztőknek, ahelyett, hogy a perifériákat bővíteném,

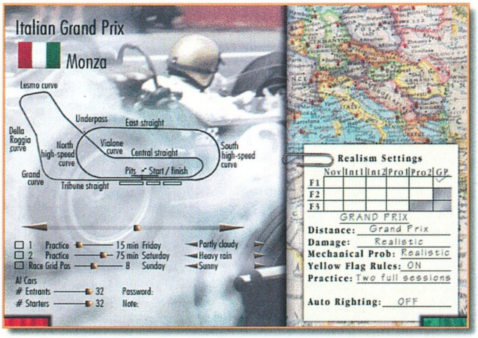
kénytelen voltam az összekuporgatott creditet jobb processzorra, videokártyára, stb. költeni. Ugye ismerős a helyzet?) Még mielőtt valaki megróna, hogy az újság hasábjait a magánéletem tölti ki, ami ugyebár senkit sem érdekel, térjünk rá a lényegre, a Sierra Sports által elkövetett GRAND PRIX LEGENDS nevezetű csodára. Az ínyencek már a neve hallatán nyalogathatják a szájuk szélét, mert amit ez a csapat most alkotott, - figyelembe véve azt a tényt, hogy csak egy béta leledzik a vinyómon -, szó szerint igencsak kiérdemli a csodálatos jelzőt! Nézzük csak, mire is alapozom az előbbi kijelentésemet:

Ha visszatekintünk az elmúlt évek termésére, elmondhatjuk, hogy az autós játékok igen nagy szeletet vágtak maguknak a piac tortájából, ám elvétve találunk valóban kiemelkedő, ötletes alkotást. Fejlődés ide, fejlődés oda, de bizony csak a grafikában történt igazi változás, s be kell ismernem, a fizikai modellezés is javult, azonban ugyanolyan ádáz csatákat vívtunk Mocsyval C64-en a Pitstop 2-vel, mint most a fiammal a'la NFS3. Ugyan gyönyörű a kocsi fényezésén visszatükröződő környezet, az egyre aprólékosabban kidolgozott táj, viszont az ötvenedik kör után, a verseny hevéről megittasodva ki figyel már erre? Arról nem is beszélve, hogy ezért komoly árat kell fizetnünk: gépünk grafikáért felelős alkatrészeit évente cserélhetjük, kemény pénzért. Lehetséges, hogy túlságosan is kritikus vagyok, mégis úgy érzem, én már csak olyanokért tudok lelkesedni, mint annakidején az F1 GP2 pontos szimulációra való törekvése, vagy az NFS3 rendőrei. E nagyszerű programok sorát igyekszik gazdagítani a GPL is.

Nos, mint a képekből már biztosan kiderült, Sierráék visszaugrottak az időben, s az 1967-es Forma-1-es szezont dolgozták fel. Graham Hill, Jim Clark, Bruce McLaren, Jackie Ickx, Jack Brabham, John Surtees. Ugye, milyen ismerős nevek?! A McLaren, Brabham és Surtees istálló is kellő hírnevet szerzett magának, az utóbbi, ha nem is világbajnoki címmel, de a hatkerekű(!) versenyautójával minden bizonnyal. Érdekes, az év bajnoka, Denis Hulme nevét már a feledés homálya fedi. Meg kell említenem, hogy a korszakról alig találtam hasznos információt, a szakirodalomban legfeljebb egy-egy rövidke hír kapcsán lelhetünk a Forma-1 akkori világára, valószínűleg ugyanúgy a nyugati világ ópiumának tekintették, mint a Coca-Colát. Ha megnézzük a korabeli gépeket és pályákat, megállapíthatjuk, hogy rendkívüli zsenialitás, no és persze már-már vakmerőség kellett a versenyzéshez, tudniillik a biztonsági feltételek meg sem közelítették a jelenlegi viszonyokat. Nem akarom lebecsülni a mai fiúkat, de úgy látom, manapság inkább a technika, mintsem az ember küzdelmét vívják, hiszen Villeneuve már az első szezonjában majdnem világbajnok lett a Williams volánja mögött, idén pedig a sereghajtó szerepét játszotta. Hulme viszont az egyik leggyengébb autóval lett bajnok, olyan ellenfelekkel, mint a Lotus-Ford 49-es, vagy a Ferrari 312-es.

Vizsgáljuk meg egy kicsit a kor technikáját: 8, 12, sőt 16 hengeres motorok, 8-11 ezer percenkénti fordulat, 350-430 lóerő, hengerenként 2, 3, vagy 4 szeleppel, s „természetesen" hengerenkénti karburátorral, lehetőleg úszóház nélküli típusokkal. Aki már csinált hasonlót, az tudhatja, hogy ezek összehangolása nem piskóta feladat. A nyomatékváltók ötfokozatúak, a gumik bordázottak. Az utcai autókkal ellentétben elterjedt a tárcsafék használata. A többi, manapság alapvető dolgot elfelejthetjük: nincsenek leszorító szárnyak, rádió, elektronika, biztonsági cockpit, kavicságy. A pályán teljesen egyedül maradunk a géppel, a szükséges infókat csak a depóból, táblán mutatva kaphatjuk. Igen, mindezek adják a GPL varázsát is.

Azt hiszem, eljött az ideje, hogy magával a játékkal foglalkozzam, kezdjük mindjárt a számomra legfontosabbal, a játszhatósággal. Hét versenyautót próbálhatunk ki, s talán nem érdektelen a felsorolás: Ferrari 312, Lotus-Ford 49, Eagle-Weslake T1G, Coventry 19R, BRM P115, Repco-Brabham BT24 és Murasama MA-310. Fenséges gépek, azt meg kell hagyni!



Tizenegy pályán száguldozhatunk, ezek többségén ma már nem rendeznek futamokat. Külön meg kell említenem a Nürnburgringet, nemcsak azért, mert az egyik legszebb hegyi pálya, hanem a legnehezebb is a maga 22,834 kilométerével és 174 kanyarjával, emelkedőivel és lejtőivel.

Az irányítás megfelelő, állíthatjuk a kormányáttételt és a linearitást is, de igen ajánlott egy kormány használata, mert e nélkül csak nagyon óvatos mozdulatokkal vezethetjük masinánkat, s ez sokat ronthat az élvezhetőségen. Igen jól oldották meg a fékezést is, ha ész nélkül tapossuk a pedált, bizony könnyen megcsúszik az autó, tehát igyekezzünk a lehető legteljesebb mértékben kihasználni a motorféket! A szárnyak hiánya miatt felejtsük el a nagysebességű kanyarvételt, ha nekicsapódunk valaminek, akkor a sérült futóművű verda kegyetlenül el tud húzni valamelyik irányba. A motort sem nyúzhatjuk büntetlenül, ajánlatos figyelemmel kísérni az olajhőmérsékletet, könnyedén megfőzhetjük vagy túlpörgethetjük az erőforrásunkat, amely ennek következtében kileheli a lelkét, s vége a versenyünknek.

Most jön az, ami a legjobban tetszik a játékban, feltéve, hogy a végleges verzióban korrekten fog működni: a tengelykapcsoló! (Most még nélküle is gond nélkül kapcsolgathatunk.) Remélem, mindenki egyetért velem abban, miszerint az automata váltó megfoszt minket a vezetés élvezetétől. Mindig is reménykedtem, hogy a kormány mellé egyszer tisztességes váltókart és harmadik pedált, kuplungot kapok. Aki vezetett már tolókerekes váltóművel szerelt autót, tudhatja: a fel- és visszakapcsolás más-más technikát igényel, pontosan el kell találni azt a bizonyos gázfröccsöt, ha az ember nem akarja „számolni a fogakat". Eme vágyaim előbb-utóbb beteljesülni látszanak, ennek egyik előfutára lehet a GPL.

A szenvedélyes bütykölők sem fognak csalódni, a motort leszámítva minden szerkezeten akad állítanivaló, ebből is látszik, hogy ezek nem a kilencvenes évek találmányai.

Ha mindenáron kötözködni akarok, megemlíthetem, hogy a csúszkálás (szerintem) egy kicsit el lett túlozva, elég egy apró hiba, s máris csinálhatjuk a piruetteket, de elképzelhető, hogy ezt csak bebeszélem magamnak. Az viszont tény, miszerint a gázadásra több gondot is fordíthattak volna, a kerekeket kipörgetni lehetetlen, s a kanyarvételen sem tudunk segíteni a gázpedál megfelelő használatával.

A megjelenítés egyszerűen csodálatos, bár csak 256 színben pompázik. Minden aprólékosan kidolgozott, az épületek nagy része gyönyörű, az egyéb tereptárgyakkal, fákkal és bámészkodókkal sem spóroltak a készítők. Az sem elhanyagolható, hogy ezt minden pályáról elmondhatjuk, hasonlítsd csak össze mondjuk a monacóit az F1 Racingben lévővel! Mindennek persze ára van, nem árt alá egy P2-es gyorsítókártyával, melyek közül V1-et, V2-t és a Permedia chipeket natív támogat. A régebbi pentiumok gazdái se aggódjanak, az én majdnem szégyellnivaló gépemen is elfogadhatóan futott full beállítással 640x480-ban, mindazonáltal az ellenfelek számát ötre kellett korlátoznom.

A hangokról legfeljebb annyit, hogy kevés van belőlük, de ami hallható, az igen jó minőségű. Egyetlen negatívum: 3D-s hangzásról még utalást sem leltem.

Zárszóként, véleményem szerint sok tekintetben az eddigi legjobb Forma-1-es játék kerül hamarosan a boltokba, habár ehhez értékelnünk kell a nosztalgikus hangulatot is. A szimuláció, a grafika a jelenlegi lehetőségekhez mérten szinte tökéletes. A következő mondatom már talán az arcátlanság határát súrolja, de muszáj megjegyeznem: Egy kissé hiányolom a dokumentum jellegű körítést, mert ezzel kiegészítve nemcsak egy játék, hanem a régi autók kedvelőinek féltve őrzött kincse is lehetne a GRAND PRIX LEGENDS.

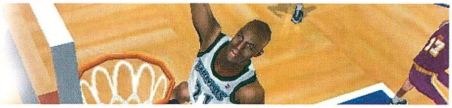
Tony

Összegzés

Papyrus	P166	Grafika:	90%	96%
www.papyrus.com	32 MB RAM	Hang:	95%	
Sierra Sports	70 MB HD	Játszhatóság:	98%	
www.sierra.com	3D támogatás nincs			

GP Legends

FIFA 99, NBA 99



FIFA 99
A VB-NEK VÉGE, 99 VAN!

Az tagadhatatlan, hogy a foci világbajnokságnak vége van, bár 1999-ig van még néhány hét, de az tény, hogy itt van a virtuális futball rajongóinak legújabb csemegéje, a FIFA 99. Jól termelnek az EA Sports munkatársai, egy év alatt (számoljunk csak gyorsan: először a FIFA 98, aztán a World Cup 98, és most a FIFA 99) a harmadik fociprogram. Kérdés, hogy bírják-e szusszal a felhasználók is azt az óriási tempót, magyarán lesz-e akkora az érdeklődés, a siker, mint a korábbi részek megjelenésekor volt? Egyáltalán lehetséges-e ilyen rövid idő alatt valami újat is nyújtani, vagy csak árnyalatnyi változtatásokat hajtanak végre egy már jól bevált programon? Erre is keresem most választ az alábbi néhány sorban.

Én megmondom őszintén, egy kicsit meglepődtem, amikor megtudtam, hogy a FIFA 99-ről kell írnom. Gondoltam még alig néhány hónapja jött ki a World Cup 98 (nem is olyan régen egy „komoly számítástechnikai szaklap" multimédiás programajánlójában – kicsit megkésve ugyan – mostanság írtak róla beharangozót), hova ez a nagy sietség?

Elkezdtem böngészni a weben, hátha csak tévedésről van szó, ezt támasztotta az is alá, hogy kezdetben az EA honlapján szó sem volt semmiféle FIFA 99-ről. Aztán más helyen meg már olyanokat lehetett olvasni, hogy november végére lesz kész a nevezetes program, úgyhogy a végén kénytelen voltam minden addigi hitetlenkedésem ellenére megbarátkozni a gondolattal, hogy tényleg kijön a FIFA 99. És lám, mostanra itt is van, nálam egyelőre ugyan csak egy teszt verzió, de mire a cikk megjelenik, az igazi is a boltokban lesz már.

Visszatérve az első kérdésre: az internetes „kutatómunkám" eredménye azt sugallja, hogy a rajongók körében az érdeklődésben nincs hiány. Ez természetes is, ki ne lelkesülne fel annak hallatán, hogy kedvenc játékának újabb, minden eddiginél tökéletesebb része fog megjelenni. Már csak az elvárásoknak kell megfelelni, és garantált lesz a siker!

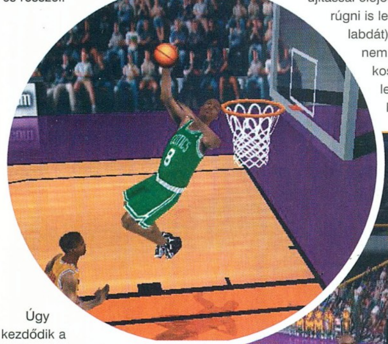
Nem tudom, ki hogy van vele, de én nem nagyon szeretem, ha két program alig tér el egymástól. Pedig a FIFA 99 első ránézésre nagyon hasonlít a World Cup 98-ra. Jó, persze vannak különbségek is: más az intró, a háttérzene, a menürendszer is változott, és hát ugye a vébének vége, mégsem lehet ugyanazokat a meccstípusokat választani… Szóval kinézetre van eltérés a korábbiaktól, de például a beállítások terén, és magában a játékban inkább a hasonlóság dominál. Számomra úgy tűnik, nem nagyon akartak változtatni egy már bevált recepten, vagy nem is volt rá idejük a készítőknek.

Félreértés ne essék, azért nagyon jókat lehet játszani a FIFA 99-cel, mert az elődök minden pozitív vonását magán viseli. Aki nemcsak a válogatott meccseket szereti, hanem a kupaküzdelmeket is, az meg egyenesen nagyszerűen fog szórakozni, hiszen a program leginkább erre van kihegyezve. Ja, nyáron a vébé, ősszel meg tavasszal a bajnokok ligája a menő a tévénéző futballrajongók körében, úgyhogy a témaválasztás nem is olyan meglepő. A nagy sietség ellenére arra például volt idő, hogy az igazi kupasorsolásnak megfelelő párosításban játszanak egymás ellen selejtezőt a csapatok (például a programban szereplő két magyar csapat az Újpest és az MTK is az osztrák ellenfeleivel küzdhet a továbbjutásért). Magának a játéknak az irányítása nemigen változott, így aki jó volt a World Cup 98-ban, az jó lesz a FIFA 99-ben is. Még több stadionban játszhatunk, a játékosok mozgása is élethűbb (néha még a bírónak is visszabeszélnek – igaz csak a szájmozgásukat láthatjuk, sajnos nem hallhatunk tőlük semmilyen megjegyzést), újabb fajta gólörömökben lehet részünk (bár kissé furcsa, amint három tökegyforma játékos rázza magát a kamera előtt, de biztosan ikrek…), úgyhogy a jó szórakozás lehetősége adott. Az már csak néhány ilyen kukacoskodó alak baja, mint amilyen jómagam is vagyok, hogy némi déja vu érzés és egy kis csalódottság marad benne a játék után.

NBA LIVE 99
HA A PÁLYÁN NEM MEGY…

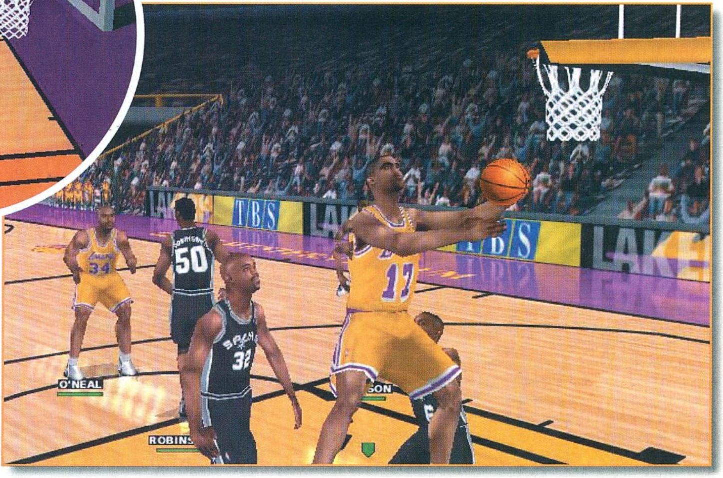
Játékos bojkott ide vagy oda, az élet nem állhat meg, a kosárlabda szerelmesei nem maradhatnak kedvenc játékuk nélkül. Ha a parketten nem is láthatják kedvenceiket, legalább a számítógépes

változattal kárpótolhatják magukat. Ott legalább nem sztrájkolnak a játékosok, illetve egyelőre nem, de ki tudja, mit hoz még a jövő. Na szóval, a lényeg az, hogy mint az utóbbi időben mindig, az idén is az NBA Live sorozat újabb taggal bővült, az éppen aktuális 99-es résszel.



Úgy kezdődik a játék, mintha csak a valódi NBA-vel kapcsolatos huzavonára utalna: „Don't worry, be happy!" – hangzik fel a telepítéskor, és később az indítómenü megjelenésekor, azaz ne aggódj, légy vidám, ha máshol nem, a számítógépeden biztosan gyönyörködhetsz a kosárlabda szépségeiben. Sőt nemcsak passzív nézőként, hanem aktív szereplőként a palánkok alatt, vagy épp a pálya szélén tanácsokat osztogatva. Még ha egészen más jellegű adottságokra van is szükségünk (nem kell kétméteresnek születni, fürge ujjakkal is lehetünk bajnokok), ugyanúgy jól tölthetjük el szabadidőnket, mintha a sztárokat bámulnánk szájtátva.

Nem csak a sportjátékok háza táján, hanem szinte minden szórakoztató program esetében igaz az a megállapítás, hogy nem könnyű manapság újdonságokat produkálni. Ha viszont már így esett a dolog, akkor legalább érdemes minél látványosabbá varázsolni, ne pazarolják feleslegesen a tudásukat a hardverfejlesztők, és ne potyára adják ki a vásárlók a pénzüket az egyre újabb és jobb konfigurációkra. A kosárlabda esetében egyébként is „érdekes" lenne valami extrém újítással előjönni (mondjuk rúgni is lehet a labdát), akkor már nem is kosárlabda lenne a játék. Nem is számíthatunk hát másra, mint egy jól megcsinált, az eredeti játékhoz nagyon sok mindenben egyre jobban hasonlító programra, amikor az NBA Live 99-et kipróbáljuk.

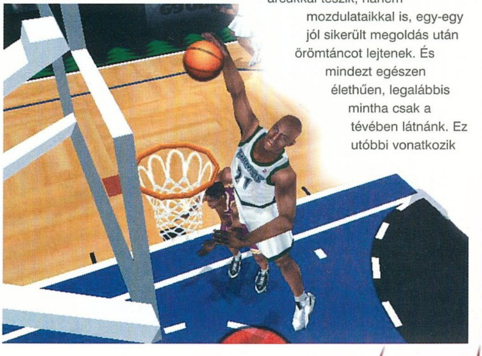


A legjobban szembetűnő újítás, hogy a játékosok arca egyedi lett, a valóságnak megfelelő, akárcsak az NHL 99-ben. Ráadásul van mimikájuk, vagyis reagálnak az eseményekre. Igaz, ezt nemcsak az arcukkal teszik, hanem mozdulataikkal is, egy-egy jól sikerült megoldás után örömtáncot lejtenek. És mindezt egészen élethűen, legalábbis mintha csak a tévében látnánk. Ez utóbbi vonatkozik egyébként a pályán mutatott szereplésükre is, soha annyiféle zsákolást és más játékelemet nem mutattak be, mint most, az NBA 99-ben. Azt hiszem, a legjobban talán az szemléltetheti a játéknak a valósághoz való hasonlóságát, hogy a Chichago egyik sztárjának Rodmannek látszanak a tetoválásai (bár azt nem tudom megállapítani, hogy azok olyanok-e, mint az igaziak).

Mindezen kívül a program a szokásos dolgokat nyújtja, így ezt csak felsorolom, bár a lista korántsem rövid. Különböző fajta meccseket játszhatunk, több nehézségi szinten, akár már két klikkeléssel a pályán teremhetünk. Próbára tehetjük hárompontos dobó ügyességünket is, a zsákoló bajnokság egyelőre hiányzik a palettáról. Magunk vásárolhatjuk össze csapatunkat, megadhatjuk a kezdő ötöst, de az EA Sports web site-járól is letölthetjük az aktuális összeállításokat. Kreálhatunk játékosokat, akiknek mi állíthatjuk be különböző tulajdonságait, beleértve a bőrszínétől kezdve a bajuszáig mindent, még az ügyességét is. Szakkommentátorok közvetítik meccseinket, s a helyi műsorközlő, valamint a közönség hangját is hallhatjuk, valamint a „csatazajt": a tornacipők csúszkálását, a játékosok nyögéseit. A hangzásnál maradva a háttérzene sem utolsó; nem hivalkodó, a célnak éppen megfelelő: a játék minél jobb hangulatát hivatott szolgálni. Rengeteg statisztika áll rendelkezésünkre; a játék közbeni adatokról, és a játékosok több éven át produkált mutatóiról mindent megtudhatunk. Egyszerre többen is játszhatunk, ha használjuk a multiplayer opciót, így kellő gyakorlás után (képletesen szólva) nemcsak a gépet verhetjük laposra, hanem barátainkat is.

Szumma-szummárum, jó kis játék ez az NBA 99, biztosan nem okoz csalódást a kosárlabdaprogramok kedvelőinek.

Noble



Knights and Merchants

- Á, üdvözöllek benneteket. Gyertek csak, telepedjetek le ide mellém, új híreim vannak Urunk, Királyunkról.

Az összeesküvők már a királyi várat ostromolják. Ha a régi rend utolsó bástyája is elesik, attól tartok, egy új fejezet nyílik a magunkfajta egyszerű jobbágyok életében is. Ezek az összeesküvők csak arra várnak, hogy feloszthassák maguk közt a hatalmat, hogy aztán egymás torkának eshessenek.

Persze eddig se magunknak húztuk az igát...

De gyertek csak még közelebb, nem akarom hogy kitudódjon. A minap egy hóbortos öreg járt nálam. Hosszú fehér szakálla volt és úgy beszélt, mintha ismerné a jövő titkait. Azt mondta, jön hamarosan egy hős, kinek vezetése fordulatot hoz az eseményekben. A régi rend nemsokára végigsöpör a széthullott királyság zsarnokságtól szenvedő tartományain.

Ekkor kivágódott a fogadó ajtaja és a falu molnára zihálva közölte: A Király maradék katonái a palotaőrség parancsnokával az élen kitört a várból, és visszaverte a támadást.

Mindenki arcára kiült a remény táplálta nyugalom.

No, hát végre megérkezett ez az ígéretes alkotás, amit már tavasszal sikerült megvizsgálni. Ami akkor nem derült ki, a feladat lényege, egy roppant hangulatos, igazi középkori kalandfilmeket idéző küldetéssorozat lett.

A királyi seregek parancsnokaként vissza kell állítsuk az egykor egységes és virágzó Királyságot, amely ellen komoly szövetségek alakultak, a király saját fiával az élen. Szerencsére mi sem leszünk egyedül. Ahogy folyamatosan szabadítjuk fel a tartományokat, újabb szövetségesekre lelünk. A legfontosabb támasz azonban mindvégig mellettünk áll, a szorgalmas jobbágyok és kézművesek dolgos keze.

A katonai sikerekhez komoly és szilárd gazdasági háttérre van szükség. Ennek érdekében az egyes tartományokban új településeket kell emelnünk, illetve meglévőket fejlesztenünk, hogy létrehozzuk és ellássuk a győztes seregeket.

Az első, ami mindjárt bizsergetni kezdi recehártyánkat, a káprázatos grafikai megoldások. Egy élő környezet hever a lábunk előtt, csak arra várva, hogy

megváltoztassuk. Aki még nem látta a játék demoját, annak garantált néhány óra ujjongás a monitor előtt. De miután megszokta a apró részleteket, akkor is örömmel nézi az ember a falu ténykedését.

A pék dagasztja a kenyeret. A kovács egy kardot készít, de közben vissza-visszarakja a tűzbe a vasat. Az ásó nyomán vízszintes lesz a domborzati talaj. Farkas szalad az erdőben. A fogadóban vígan döntögetik a boros kupát. A szénbányászt csigán leengedik a tárnába, majd visszahúzzák a szénnel. A fűrésztelepen látszik, mennyi deszka van a padláson. A kőépületeket felálványozzák falazás előtt....

És ezek csak úgy hirtelen ötlöttek fel bennem.

Az embereink szintén példátlan részletességgel vannak kidolgozva. A lakosságot közvetlenül nem kell irányítanunk, de mindenki szüntelen végzi a dolgát. A jobbágyok fáradhatatlanul cipelik az árukat. Egy éppen liszteszsákkal a vállán jön ki a malomból, amit a pékségbe visz. Onnan egy cipóval a hóna alatt jön ki, hogy a fogadóba vigye...

Kezdjünk is bele a lényegbe, mielőtt elragad a hév, és a hátsó borítóig folytatódna az apró részletek ecsetelése.

A játék két fő részre osztható, amelyek azonban gyakran keverednek egymással.

A FEUDÁLIS KÖZIGAZGATÁS

Háborús időkben nagyobb teher nehezedik a településekre, amelyeknek már nemcsak saját ellátásukat kell biztosítani, hanem védelmükről is gondoskodni kell.

A faluk fő alkotóját a raktár és az iskola képezi. Ezek nélkül nem képes fennmaradni egyetlen település sem.

A raktár az alapanyagok és termékek tárolására szolgál, míg az

iskola a fiatalok szakirányú oktatására.

Az építkezésekhez építőkre van szükség, akik a kijelölt helyen felhúzzák az épületeket, megépítik az utakat. Őket is a jobbágyok szolgálják ki, akik az anyagok szállítását végzik. Építőmunkásból egy nagyobb település építéséhez sincs szükség 4-5-nél többre.

Az építőanyagok

Minden épület kőből és deszkából épül. A gördülékeny építkezéshez ezek folyamatos előállítása szükséges.

A kőfejtőt célszerű minél közelebb helyezni egy sziklás dombhoz, hegyhez. A fejtés során a szikla folyamatosan elfogy és a helyén építésre, művelésre alkalmas terület lesz.

A deszka előállítása már két fázisban történik. Az favágó végzi a fa kitermelését, ültetését. Az sem baj, ha nem sok fa van a környéken, mert hamar egy kisebb erdő lesz telepítve a környéken. A fa feldolgozását a fűrésztelepen végzik el, ahonnan már beépíthető deszkák jönnek ki. Egy fűrésztelep ellátásához nem árt legalább két favágó.

Az építkezés

Miután kijelöltük az épület helyét, utat kell építsünk a bejáratáig. Lényegében a raktárral összekötő utat kell kiépítenünk ahhoz, hogy a jobbágyok a helyszínre szállíthassák az építőanyagot.

Mivel az anyagok szállítását senki nem szervezi, így a jobbágyok elég gyakran ejtik útba a raktárt, ahelyett, hogy mindjárt a felhasználás helyére vinnék az árut. Ezért úgy kell kialakítani a települést, hogy az a raktár körül helyezkedjen el. Fontos az is, hogy megfelelő úthálózat legyen, ami nem kényszerít kerülőkre. Lehet tehát szép, hangulatos, mesebeli falvakat építeni, de ne feledjük, hogy háború van, amiben döntő szerep juthat annak, hogy milyen gyorsan szállítható a liszt a pékhez.

Egyszerre nem érdemes túl sok építenivalót meghatározni, mert sok lesz a fölösleges gyaloglás.

Az élelmezés

Ennek megoldása kulcsfeladat. Ha már hadseregünk is van akkor, annak ellátása nemcsak rengeteg kaját igényel, hanem sok jobbágyot elvon a munkától, ami megakaszthatja a termelést. Az emberek étkezése a fogadóban zajlik, amiből nagyobb településre érdemes többet építeni.

Háromféle élelmiszert tudunk előállítani, amiből a bor az egyedüli, amit rögtön a farmer készít.

A kenyérhez, malom és pékség kell, míg a kolbászhoz disznófarm és hentes.

Az arányokat úgy alakítsuk ki, hogy senki ne álljon fölöslegesen azért, mert nem kap elég munkát.

A katonaság élelmezéséhez tartalékokra van szükség. Ha ez nincs, akkor elvonnak minden kaját a lakosságtól!, amely meg éhezve rohangál ahelyett, hogy dolgozna.

Innentől kezdve minden egyéb cselekedet a hadiiparhoz tartozik, mivel itt nincsenek morált javító kulturális intézmények, szórakoztató létesítmények.

Ne feledjük, ez a középkor, ahol könnyen röpködnek a botütések, akasztások, és nem kell sok, hogy tömlöcben találjuk magunkat. Egyszóval a morál nem gond!

A kiképzés

A hadsereg nyersanyagát az iskola sorozza be. Onnan a leendő vitézek a várba költöznek, ahol felszerelésüket megkapják.

Mikor megépül a vár, - ami inkább csak szálláshely, mint erődítmény - a raktárakból minden hadieszköz átszállításra kerül. Fontos, hogy ne várjuk meg a várépítéssel a fegyverek felhalmozását, mert akkor a szállítás teljesen megbénítja a termelést.

A várban dönthetjük el, hogy milyen a kilencféle hadnem közül mire képezzük ki az újoncot. Mindehhez persze csak annyi kell, hogy a megfelelő felszerelés rendelkezésre álljon.

A hadiipar

A könnyű fegyverzet már hamar előállítható. Ilyen a balta, az íj, a bőrpáncél és a fapajzs.

Mindezekhez csak fára és kikészített bőrre van szükség. A fegyver- és páncélműhelyekben meghatározható, hogy miből mennyit rendelünk. A disznók bőrének kikészítését a szűcs végzi. A fiú elég gyorsan dolgozik, úgyhogy ne sajnáljuk a helyet a disznófarmoktól. Kaját és páncélt is adnak!

A Militia egy egyszerű katona baltával. Csak tölteléknek jó.

Az axe fighter már sokkal jobb, csak gondoskodjunk elegendő pajzsról. A legfontosabbak az íjászok. Belőlük kell a legtöbb.

A scout tulajdonképpen egy axe fighter lovon.

Az acél hatalma

A komolyabb hadsereghez már jóval nehezebb előállítani a hadsereget. Kardok, számszeríjak, páncélok, pajzsok kellenek, mind vasból.

Először is a megmunkáláshoz szükséges szenet kell előteremtenünk. Bányákat kell nyitnunk a megfelelő helyeken. Szénbányát a fekete területeken. Vasbányát a hegyek oldalában. Az ércet a kovács fogja vassá alakítani, amiből a fegyverkovácsok készítik majd a remek fegyvereket.

A bányák egy idő után kimerülnek, így fordítsunk gondot folyamatosa újabb telérek felkutatására. Ha a falutól messzebb esnek a bányák, akkor oda telepítsük a feldolgozóiparát is, egy új raktárépülettel.

Nagyjából így néz ki a Knights & Merchants gazdasági része. A küldetésekben folyamatosan bontakoznak ki az új lehetőségek, így minden új falu egy kicsit más kihívást jelent.

A HADAK ÚTJA

A felszerelt katonaság már csak parancsainkat várja. Az ellenség már a felkészülés alatt is időnként meglepi a falut, komoly károkat okozva a védtelen helyeken. Első dolgunk tehát a védelem kialakítása. Egyszerre ne állítsunk ki túl sok katonát, mert akkor gond lesz az etetésük. Akik a várban vannak azok pedig önállóan járnak ki a fogadóba.

Itt kell megemlíteni az aranybányát is. A kitermelt aranyércből pénz verethetünk, ami a katonák sorozásához kell.

A védelem alapját az íjászok képezik. Néhány katonát beállítunk az íjászok elé és akkor nem lesz gond a portyázókkal.

Katonáink aláki kiképzője nem áll a helyzet magaslatán, amit figyelembe kell venni. Ha közel álló csapatokon formációt váltunk, akkor átrendeződés helyett egy véget nem érni akaró társastáncot láthatunk, ahogy egymásnak adják át helyüket. Fontos, hogy egyszerre csak egy parancsot adjunk ki és várjuk meg míg kialakul az eredménye.

A gép nem sok taktikai érzékkel játszik, így könnyen gyengíthető azzal, hogy íjászaink elé csaljuk őket.

Ha lehetőségünk van rá, akkor játszhatunk kiéheztetésre is. Vagy a falu megfelelő épületeit kell csak megsemmisítenünk, vagy a kaját cipelő jobbágyokat levágni. Utána pedig csak várni kell. Nagyokat zabálni az ellenség szeme láttára...

Egyetlen épület van, ami védelmet biztosít, az őrtorony. Kövek hajigálásával jó eredményeket érhet el, de csak akkor, ha biztosítva van a kő utánpótlása.

Ha nekünk kell egy ilyet megtámadni, akkor ne habozzunk, gyorsan vegyük körbe és akadályozzuk meg, hogy további köveket juttassanak hozzá.

Felderítésre bármely katonai egységgel lehetőség van, de célszerű kis létszámú 1-2 fős egységgel feltérképezni a környéket.

A KÜLDETÉSEK

A széthullott királyság tartományain végigverekedve kell visszaállítanunk a rendet. Ez húsz változatos küldetésből áll, melynek során egy kerek történet áll össze.

1. küldetés

Az áruló trónkövetelő seregei áttörték a védelmi vonalainkat, az erőd elestével a Királyság elpusztul.

Első feladatunk a falu megtisztítása, amely során nem szabad túl nagy veszteségeket szenvedni. Az égő épületek megjavítása után haladéktalanul hozzá kell látni az újjáépítéshez. A híd az egyetlen be- és kivezető út, amit erősen kell védeni.

Az északra nyúló völgy kemény falat, így célszerű körbekerülve két oldalról támadni.

Ha az ellenség elesett, el kell pusztítanunk raktárait, erődítményeit, iskoláit.

2. küldetés

A győzelem nem ad még okot önfeledt ünneplésre. Az ellenség visszavonult és egy faluban újraszervezi erőit. Csak idő kérdése, hogy túlerejével rajtunk üssön.

Az erők kiegyenlítésére egyetlen esélyünk van: a tábort verünk a híd lábánál, ahol át kell jönniük.

Csak egy irányból számíthatunk támadásra, észak-keletről. Ezt a részt komolyan védenünk kell. Mikor pedig az kitörésük megkezdődik, megfelelő erőkből kell a híd lábánál fogadóbizottságot alakítani.

3. küldetés

A győzelem teljes visszavonulásra késztette a lázadó herceget. Báró Launenburg azonban szövetséget kötött ellenségeinkkel. Mielőtt elérnénk területüket, támadás éri vonuló seregünket.

Mihamarabb állítsuk meg a menetet, és alakítsunk olyan felállást, ami könnyen védhető.

Az ékkel biztosított íjászok biztosan megkönnyítik a dolgunkat.

4. küldetés

Királyhű csapatainkat nem tudták meghátrálásra késztetni. Miután megérkezünk a Bāróság földjére, a lakosság örömmel fogad bennünket. Ez lehetőséget ad, hogy megerősítsük seregünket és

elfoghassuk az árulót. Ez jó példával szolgálna a korona minden árulójának.

Ez egy komoly küldetés. A keleti híd felől rendszeresen portyázik az ellenség. Inkább visszahúzódva védekezzünk, mert sokkal erősebbek nálunk. Minél előbb nyissunk egy aranybányát, és verjünk pénzt a hadsereg fenntartásához. A híd elfoglalása után még nincs vége. A falu déli részén egy komoly erődítés áll rengeteg katonával. Ha a szélét áttörve mögéjük jutunk, akkor el tudjuk lehetetleníteni az utánpótlásukat és ellátásukat.

Használjuk ki szövetséges csapataink helyzetét. Mikor az ellenség rávetette magát Lauenburg lándzsásaira, akkor oldalba tudjuk támadni őket.

A gép nem tekinthető komoly ellenfélnek. Elég ostobán játszik, de azért kiszámíthatatlanságával okoz néha meglepetéseket.

5. küldetés

Lauenburg egy új szövetséggé válik, miután Királyunktól kegyelmet nyert.

Mielőtt továbbvonulunk, meg kell szilárdítani szövetségünket.

Lauenburg egyik faluját kell megvédenünk a fokozódó támadásoktól.

Mielőtt fel nem épül a falu, nem engedhetünk meg komolyabb veszteségeket. Az ellenség lovassága rendszeresen rajtunk üt. Nyugatról sem vagyunk biztonságban. A győzelemhez csak nehézfegyverekkel juthatunk el. Egy igazán nagy falut kell kiépítenünk.

6. küldetés

Északnyugatra egy új bosszúálló sereg alakul. Most már elég erősek vagyunk, hogy nyíltan megütközzünk.

A domb nyugati oldalán pedig csak íjászainkra számíthatunk.

Itt még korántsem ér véget diadalmas utunk, de abban biztosak leetünk, hogy nem kevés izgalom maradt még hátra.

A soha nem látott részletességű grafika új viszonyítási alapot teremtett számomra. A játékmenet sem elhanyagolható, ám igazat szólva nem tartalmaz különösebben eredeti dolgokat. Számos kivetnivalót és hiányosságot találhatunk benne, de a képi élmény határozottan ellensúlyozza minden gyengéjét.

Sajnos a küldetések függetlenek egymástól, így nem számít hogyan fejezzük be az egyiket, nem lesz hatással a következőre. Mindenesetre az elsőre kevesellhető húsz küldetés igen hosszú játékidőt igényel.

A hosszú játékidő egyébként egyben jó is, de sokszor unalmassá válik a gyártási folyamatokra való hosszú várakozás. Egy időgyorsítás jól jött volna.

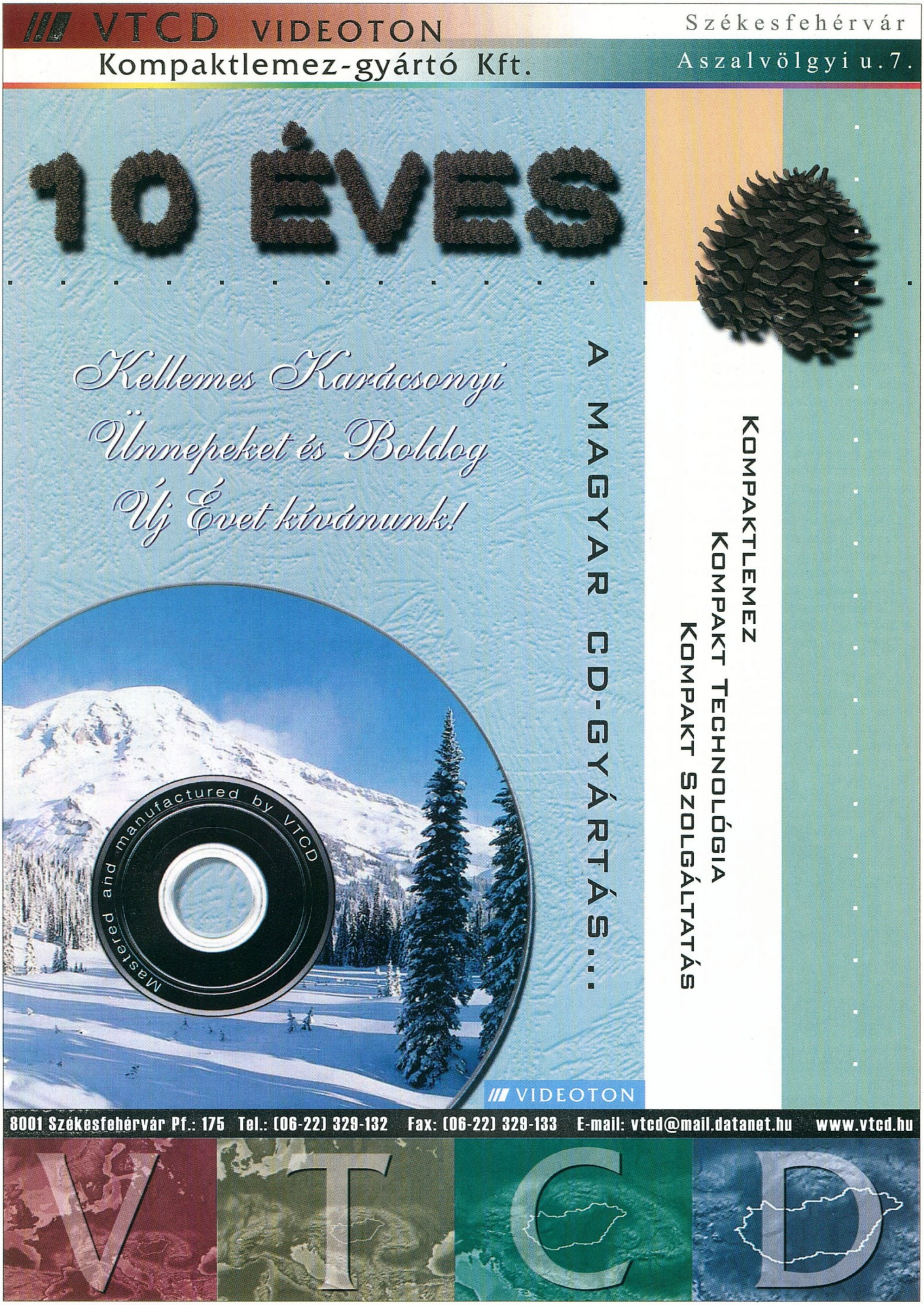
Van ugyan multiplayer lehetőség is, de valahogy az a véleményem nem ez lesz az igazi erőssége. Ha pedig elfogynak küldetések, remélem hallunk még folytatást a történetről. Ezt a grafikát nem lehet csak egy játékra pazarolni.

Azt hiszem már sokan várták ezt a játékot, de aki még nem hallott róla, mindenképpen meg kell nézze legalább a játék demoját!

Lázi

Összegzés

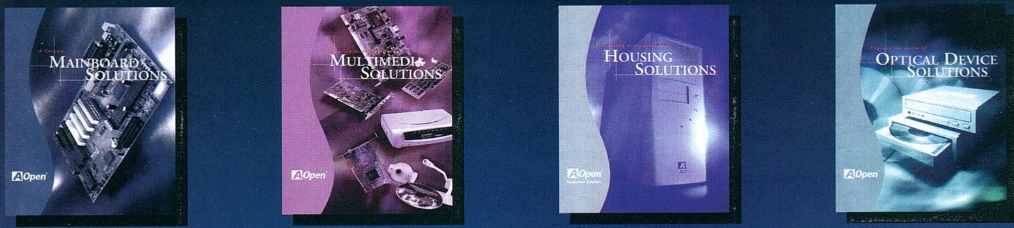
Interactive Magic Games	P120	Grafika:	95%	93%
www.imagic.com	16MByte RAM	Hang:	90%	
Topware/Joymania	90MByte HD	Játszhatóság:	85%	
www.topware.com	3D támogatás nincs			



VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
Székesfehérvár
Aszalvölgyi u. 7.
10 ÉVES
Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet kívánunk!
A MAGYAR CD-GYÁRTÁS...
KOMPAKTLEMEZ
KOMPAKT TECHNOLÓGIA
KOMPAKT SZOLGÁLTATÁS
Mastered and manufactured by VTCD
VIDEOTON
8001 Székesfehérvár Pf.: 175 Tel.: (06-22) 329-132 Fax: (06-22) 329-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu
VTCD

ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com



AOpen

AOpen és ASUS alaplapok

5X DVD kit

Sound Blaster Live

Pro Logic hangfalak

Az ezekkel a kiegészítőkkel felszerelt gép egy komplett házimozi rendszert alkot, és kielégít minden igényt! Hívjon minket, hogy közösen megtaláljuk az Önnek megfelelő konfigurációt.

Már kaphatóak üzletünkben a régen várt TNT alapú (STB, Diamond, Creative) grafikus gyorsítókártyák!

STB TNT TV out 36.000 FT

Magyar nyelvű DVD filmek legnagyobb választéka, visszavásárlási garanciával.

Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése.
Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk.

Global Domination

A globális atomháború rémképétől – úgy látszik – a Psygnosis fejlesztőgárdája körében nem tartanak nagyon, hiszen legújabb programjukban éppen egy ilyen nagy háború és konfliktusok sorozatában kell nekünk győzedelmeskedni, bár ez kissé lehetetlennek tűnik, hiszen azért mégiscsak egy tömegpusztító háborúról van szó, melynek igazából nem lehet győztese. Ellenfeleink elég változatosak lesznek, a legbarátibbnak és békésnek tűnő Madadaszkár lesz például az egyik első konfliktus fő agresszora. Ha valakit eltántorítana az atomháború íly módon töténő ecsetelése, az most nyugodtan abbahagyhatja a cikk olvasását, bár szerintem valamilyen szinten mindegy, hogy krix-krax-ból érkezett idegenek plazmafegyverétől, vagy éppen egy orosz SS20 robbanófejétől ér véget az élet a Földön, persze csak a játék keretein belül J.

A 20 küldetést tartalmazó játékban nem fogunk unatkozni (a max 16-an vívott hálózatos játékban pedig pláne nem), csak a stratégiai besorolástól el kell egy kicsit vonatkoztatnunk, hiszen többször lesz szükségünk a gyors reflexeinkre, mint a remek stratégiai képességünkre. Persze azért a gyors helyzetfelismerésnek és a mérlegelésnek fontos szerepe lesz a konfliktusok leküzdésében. Minden küldétés alapjellemzője, hogy több részfeladatra bomlik, melyekben csak az a közös, hogy létezik benne támadó és védő fél. A kiinduló országunkat egyértelműen megtaláljuk a célfeladatok felsorolásánál, de természetesen előfordul, hogy nem csak a saját célállomásunkat kell megvédenünk. Mindenkinek a figyelmébe ajánlom, hogy a jó reflexeken kívül szükségünk lesz alaposságunkra, hiszen a küldetések leírását nagyon részletesen el kell olvasnunk, a kudarcok 90%-át az adja, hogy rosszul értelmezzük a leírtakat. Nem összetévesztendő az Attack és az Agressor címke alatt felsorolt országok listája. Elsődlegesen mindig az Attack-ra kell ügyelnünk, de persze az Agresszorokat mind figyelemmel kell kísérnünk. A legfontosabb itt a lehetőségek felsorolása, vegyük nagyon komolyan, hogy milyen védő és támadó technikákat használhatunk, ezen múlhat a küldetésünk sikere, ha a gép úgy dönt, nem teljesítettük a kívánalmakat. A Hint alatt közölt jótanácsot érdemes megszívlelni, ha van, mindig igazat és fontosat mond.

Védő és támadó fegyverzetek állnak a rendelkezésünkre a küldetésekben vegyes felállásban, a támadó jellegűek pirossal vannak jelölve a bal felső sarokban, míg a védők zölddel a jobb felsőben. Az A(ttack) és D(efence) gombbal rotálhatjuk a rendelkezésünkre álló eszközöket. A kurzor pozíciójára a bal egérgombbal a kiválasztott támadó, míg a jobbal a beállított védő eszközzel tüzelhetünk, illetve ide küldhetjük az éppen aktuális egységet. A gomb egyszeri megnyomásával tüzelhetünk az adott területre, azonban nem mindegy, hogy milyen sokáig nyomjuk az adott egér fülecskét. Sokszor elő fog fordulni, hogy nem csak a legfölső számsorban láthatunk értékeket, hanem az alatta levőkben is. Ha tovább nyomjuk a gombokat, akkor az elinduló csík értelemszerűen lejjebb kúszik, így lehet a további típusokat elérni pl a rakétáknál. A különbség elég durva, míg az első csak némi csiklandozást jelent (hagyományos fegyverzet), addig a továbbiak bizony már a nukleáris arzenálhoz tartoznak. Az említett gombokra

A 2015-ben játszódó történet három dolog keverékét alkotja. Az alapsztori a James Bond film a Never Say Never Again World Domination alaphelyzetére épül, ahol is 2 emberke ült a filmben és egy holografikus játékot játszottak a Föld területeinek birtoklásáért. A további ötleteket a jól ismert Risk társasjáték, valamint a szintén igen népszerű Missile Command nevű rakétákat megfogó játék jelentett. Ennek tükrében azért egy kicsit soknak tűnik a fejlesztésre szánt 18 hónap, de valljuk be megérte, hiszen az ULTRA (UniversaL Tactical Response Agency) és a WOE (the World Order Enterprise) harca igen látványosra sikeredett.

AZ ALAPOK

vonatkozó rotálás mindig az utolsó kurzorral érintett saját területű országra értendő. Ez adott esetben nagy mellényúlást is eredményezhet, hiszen hiába kapdosunk a védelmi rakéták után, ha az adott terület ilyenekkel nem rendelkezik. Lássuk most a különféle védekező és támadó fegyvereket egy rövid kis tippcsokor kíséretében.

Ellenrakéták: A legtöbbször használt védelmi fegyverünk, igazából tömegcikk. Használatakor jól ki kell számolnunk, hogy mennyivel célozzunk előre, de idővel bele fogunk jönni.

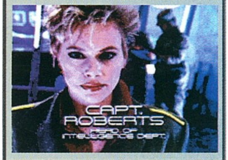
Bombázók: Kedélyes pusztítást tudnak véghezvinni, azonban szinte teljesen védtelenek a támadásokkal szemben, így mindenképpen érdemes vagy rakétás védelmet megszervezni nekik (ez a nehezebb), vagy éppen fighter kíséretet biztosítani nekik. Elvileg nem muszály, hogy teljesen visszatérjenek a bázisra, amíg van szám mellettük, addig menet közben is új célpontra irányíthatók.

Tengeralattjárók: Kizárólag sunyi hadműveletekre alkalmasak, előnyük pusztán a majdnem azonnal beérkező találatok lehetnek.

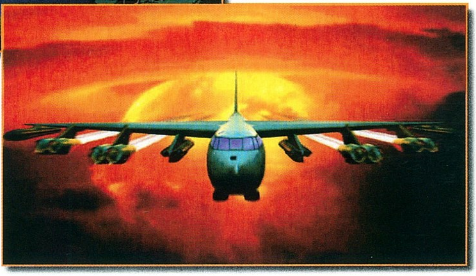
nagyon jó szolgálatot tehet a SPACE billentyűre felbukkanó részletes országtérkép (úgy hogy a korzor az adott országra mutatott). Az elnagyolt térképen a hadászatilag fontos létesítményeket találhatjuk meg, ezek jelzése teljes mértékben megegyezik az általunk használtakéval, így nem lesz nehéz azonosítani a cálpontokat. Ha kijelöljük a kurzorral a célt és visszalépünk a földgömbhöz (miközben nagyított állapotban vagyunk az események folynak tovább !!!), akkor kis karikát fogunk találni az imént kíválasztott célpont jelölésére a térképen. Ez igencsak megkönnyíti a célzást. Ami ismeretlen lehet a jelölések közül, az a kis kocka, mely fontos gyártókapacitást, vagy éppen a központot jelöli. Ha a küldetésben csak egy ország lenyomásáról van szó támadó fegyverekkel, akkor biztosak lehetünk benne, hogy ez lesz a kiszemelt célpont. Van úgy azonban, hogy a hatalmas védelem miatt nem férünk hozzá valamihez, ilyenkor értelemszerűen előbb a védelmi részt kell kezelésbe venni.

Ha egy kicsit előbbre küzdjük magunkat a játékban, akkor azért

Érdekessége a játéknak, hogy igen nagy számú és viszonylag híres szereplőt vonultat fel az átvezető animokban. A 8 szereplő közül akadnak itt olyanok is, akik a Robocopban, a Highlanderben, a Short Circuit II-ben, vagy akár a Goosebumpsban játszottak, persze azért nem főszerepet. Mindenesetre elég tűrhetőre sirekedtek a movie betétek.



A SZEREPLŐK



Vadászok: Védelmi feladatokat hajtanak végre, a hatókörzetükbe érő ellenségek dolgokra rárontanak, legyen az bombázó, vagy nuki. Ha mozgó célra küldjük ki, pl. hajó, akkor hűen követi a mozgását. Nagyon sérülékenyek, az ellenfél ellenrakétái igencsak legyengíthetik.

Hajók: Mélységi bombákkal felszerelt tengeralattjáró vadászok. Elég gyenge a szereplésük, a sebességük és a manőverezőképességük miatt. Irányításuknál arra figyeljünk, hogy mindig olyan területre kattintsunk, ami mélyvíz (sötétkék), mert csak így érhetjük el a kívánt hatást.

Rakéták: A már említett elsődleges támadó fegyverzetek 4 típussal. Repülési idejük nagyon hosszú, könnyű célpontot nyújtanak az ellenségnek, de persze nekünk is. A feladat típusa határozza meg, hogy éppen melyiket használhatjuk, ha nagyon erős a védelem, akkor érdemes felváltva elküldeni őket a célpontra, hátha egy átcsúszik.

A felsoroltakon kívül akadnak még komolyabb fegyverek is, lézerek, műholdak és még egy-két kedélyes dolog, azonban mire odáig eljuttok, hogy használjátok ezeket, akkorra már úgyis profik lesztek.

A felhasználható fegyverek mellett legalább ilyen fontos, hogy hova is célzunk. A védelmi eszközöknél ezzel nincs is gond, azonban a támadó fegyvereknél melyeket általában egy ország egy létesítménye ellen vehetünk igénybe,

előkerül némi stratégia rész is. Minden terület rendelkezik emberanyaggal és alapanyagokkal, melyek elég jelentősen befolyásolják az újratermelés gyorsaságát. Minden fegyverünk reprodukálódik, persze különböző időtartam alatt. A képlet – gondolom – egyszerű, hiszen a több forrás nagyban meggyorsíthatja ezt a folyamatot. Ezért kell egyébként jól meggondolnunk, hogy milyen típusú támadást hajtunk végre az adott terület ellen, hiszen ha átkerül a mi oldalunkra, akkor sokkal több az értéke egy lakott országnak, mint egy felperzseltnek. Ha igazából meg akarunk ismerkedni a stratégia résszel és a lehetőségekkel, akkor mindenkinek ajánlom a beépített editort, melyen 4-5 ellenféllel 7-es technikai szinten nagyon hamar kiismerhetjük a lehetőségeinket és a fegyvereket. Persze itt nem lesz nagyon sok időnk, mert lenyomnak egy pillanat alatt.

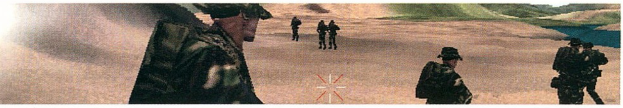
Az értékelésnél, főleg a grafikainál, mindenképpen 3D-s kártyára értendőek az adatok. Igazából a rendkívül pörgő játékmeneten kívül ez volt az, ami nagyon pozitív volt a programban. Arra azonban mindenki számítson, hogy elég nehézre sikeredett a game, jópár újrakezdésbe fog kerülni, míg belejöttök a harcba. Sajnos gyors ütemben közeledik a lap alja, így a további háborús erőfeszítéseket már nektek kell végrehajtani, persze csak ha van kedvetek egy ilyen nem túl bíztató jövőképpel valamit kezdeni…

Bear™

Összegzés

Psygnosis	P90	Grafika:	90%	89%
www.psygnosis.com	16 MByte RAM	Hang:	85%	
	50 MByte HD	Játszhatóság:	89%	
	3Dfx támogatás: 3Dfx			

Delta Force



Hogyha arra gondolok, milyen régóta is követi végig a Novalogic cég a számítógépes életem, bizony jó régre vissza kell emlékeznem. Ők voltak az elsők, akik egy olyan forradalmian új engine-nel ellátott helikopter szimulátort készítettek, amit látva bizony mindenkinek tátva maradt a szája. Ez már jópár éve volt, azóta nem sok minden változott házuk táján, de úgy tűnik, hogy a Comanche név örökre megalapozta a cég hírnevét.

Az igazat megvallva nem igazán tudom megmondani milyen stílusú játék a Delta Force, leginkább egy 1st person lövöldözős és egy akció-stratégiai játék keveréke lehetne. Kerettörténetre, sztorira, vagy valami ilyesmire ne is nagyon számítsunk, ez a játék „csak" egy szépre sikeredett szimuláció, remek hangulattal. Egy nagy problémája viszont akad, mégpedig az, hogy a 3D gyorsító kártyákat egyáltalán nem kezeli a program. Ettől függetlenül nem ronda, sőt kifejezetten szépre sikeredett, óriási hasonlóságot tudnék húzni a Comanche 3 és e között, valószínű az engine is ugyanaz lehet. Azt csak megjegyezném, hogyha valóban így van, sajnos 3D-s patch-re ne is számítsunk, mert technikailag nem lenne kivitelezhető. A hang, a kevés zene, illetve az összes hanghatás nagyon jó, hallani lehet, hogy milyen fegyverrel és hogy milyen irányból lőnek ránk a játék alatt.

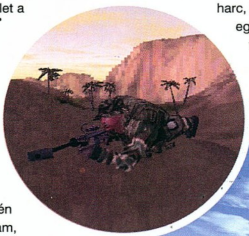
A single player részben hat országban van különböző mennyiségű elvégzendő feladatunk. Fentről lefelé haladva egyre nehezednek a bevetések, és mindegyik campaign-ban általában a legutolsó az, ami a legtöbb problémát okozza a végigjátszást illetően. Túszmentéstől kezdve, a katonai táborok megtisztításán át, akár egy Laptop megszerzése is lehet feladatunk, ezeket minden indulás előtt megtudhatjuk az eligazításokon. Nagyon alaposan vizsgáljuk meg a célterületet, a ledobási zónától kezdve az összes hegyet és völgyet figyelembe véve kell végrehajtani minden küldetésünket. Erre azért van szükség, mert a domborzati viszonyokat kihasználva sokszor belopakodhatunk az ellenséges csapatok mögé (vagy esetleg fölé), és akár egy mesterlövészpuska segítségével simán lekaszálhatunk egy egész tábort is. Ez persze nem hangzik valami nagyon humánus dolognak, de ez csak egy játék, és a katona is azért van, hogy öljön (na jó, nem mind). Azt csak az adat kedvéért jegyezném meg, hogy egy-egy sikeres küldetés után kb. 30-40 áldozat vére fog a kezünkön száradni. Nos, akkor térjünk vissza az induláshoz. Lehetőség van fegyverzetünk kialakítására is. Elsődleges fegyvereink között a legpraktikusabbnak az M4-es puskát, és a Barret Light 0.50 kaliberű mesterlövész puskát tartom, habár az utóbbihoz nagyon takarékoskodni kell a lőszerrel. Csendesebb bevetéseknél (például ha el kell lopni valamit) az MP-5-ös géppisztolyt és a .22-es hangtompítós oldalfegyvert használtam. Az előbbi effektív lőtávolsága mindössze 200 méter, nem árt közel lopakodni az ellenséghez, mielőtt ölünk vele. Az automata fegyverekkel tüzelhetünk félautomata módszerrel is, gombnyomásonként egy-egy lőszert használva. Fegyverünket, lőszertakarékosság végett érdemes mindig ilyen állapotban használni. Másodlagos holmiként legtöbbször csak további muníciót vittem magammal, de néha a küldetés megkívánhat egyéb fegyvert is, mint például a vállról indítható LAW-t (Light Antitank Weapon). Már említettem, hogy léteznek csendesebb akciók is. Ilyenkor nagy problémát okoz, hogy az MP-5-ösön nincs távcső, de aggódni nem kell, mert alapfelszerelésként van egy látcsövünk, amit a „B" billentyűvel használhatunk, és rakhatunk el. Ezen

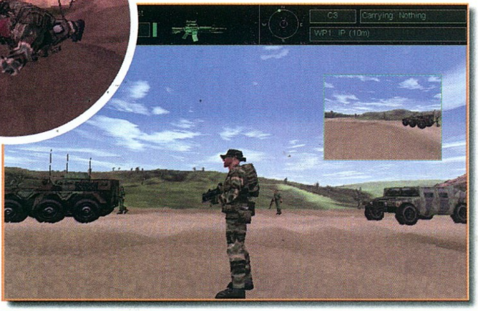
... Akkor létezik egy megoldás, amit már biztosan sokan ismernek, de azért leírom, mert akiknek gyors gépe van (PII 333+) azoknak hasznos lehet: ha editáljuk a DF.CFG file-t, ott a display/game_res mellé be lehet írni 4-et, vagy 5-öt, a 800x600 illetve az 1024x768-as felbontások eléréséhez. Ezeket a felbontásokat a játék alapból nem támogatja. Ha még ez sem elég, akkor a „H" billentyűvel finomabbra állíthatjuk a pixelméretet a pályán.

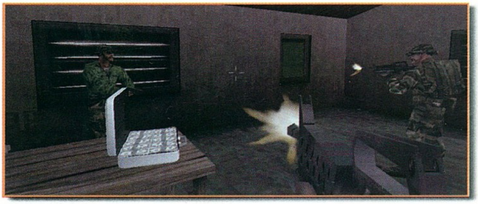
▶ HA CSÚCS GÉPED VAN

kívül minden alkalommal nálunk van öt kézigránát, és egy lézeres célmeghatározó készülék, légi vagy tüzérségi csapások koordinátáinak a meghatározásához. Ez utóbbit csak az utolsó campaign-ban kellet használni.

Megnyugtató, hogy nem kell egyedül barangolnunk a pályán, küldetéstől függően bizonyos számú csapattársunk segíteni fog feladatunk végrehajtásában. Például volt olyan munka, ahol egy gépjármű konvojt kellet a társaink kezébe hajtani, és amíg mi az autók robbangatásával bajlódtunk, addig ők elintézték a kísérő gyalogságot. Létezik egy beépített műholdas térkép is (F10), amit én ugyan nem használtam, (csalásnak tartom, mert megmutatja hol az ellenség) de igen hasznos lehet. Pár küldetés kivételével igen könnyűnek találtam a programot, de ha végigjátszottátok a single-player-eket, mindenféleképen ajánlom, hogy próbáljátok ki Internet-en vagy akár LAN-on keresztül, multiplayer módban.







A MULTIPLAYER

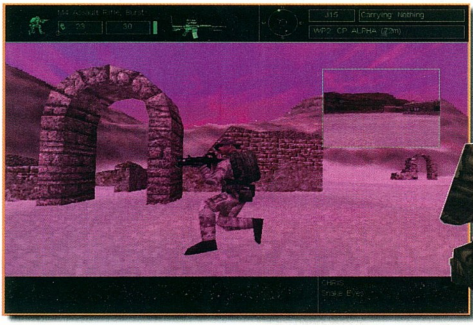
Szerintem mindenki elismerheti, hogy a legtöbb játék semmit sem ér, ha nem játszottuk még másokkal együtt. Hogy példaként felhozzam, többek között ott van a Quake, a Starcraft, és persze a 1st person shooter játékok zöme. Így van ez a Delta Force-szal is, a játékon érezni lehet, hogy a csapatjáték az, ami az egésznek igazán jó ízt adhat. A DF-ben játszhatunk egymással, kooperatív módon társunkat vagy társainkat segítve, vagy akár egymás ellen, sima „Deathmatch”-et, vagy „Capture the Flag”-et. Én minden változatát kipróbáltam, és mondanom sem kell, remek élmény volt. Természetesen az Interneten keresztül is játszhatunk másokkal, egy úgynevezett NovaWorld-ön belül, ami a Novalogic új Multiplayer szervere. Ott lehetőség van arra, hogy mindent kipróbáljunk és ráadásul az egész pofonegyszerű. A játék automatikusan letölti a legfrissebb patch-eket, és ha be vagy kapcsolódva a Net-re, akár azonnal indulhat is a harc, 32 társaddal együtt vadászhattok egymásra.

Nos, úgy gondolom, nem kell túl sokat beszélnem ahhoz, hogy rájöjjetek, a Delta Force egy igen jól sikerült játék, kár lenne kihagynotok. A Novalogic-nak már csak egy kicsi hiányzik ahhoz, hogy igazán kiváló munkával lepjen meg minket a jövőben, habár munkatársai mostanság már kezdenek rájönni, hogy semmi esélyük a piacon maradásra, ha játékaik nem támogatnak 3D-s gyorsító kártyákat. Én élveztem, és a multiplayer részét még jelenleg is élvezem a Delta Force-nak, remélem, mire megjelenik a cik k, már itthon is kapható lesz valamelyik szoftvert árusító cégnél.

Black Box

A Delta Force természetesen nem csak egy kitalált katonai alakulat, hanem egy máig is működő olyan szervezet, amelynek legfőbb feladata az amerikai érdekeket sértő terrorista támadások elhárítása. A különleges különítményt Charles Beckwith alakította (aki 1962 és 1963-ban a Brit SAS-nél szolgált), és hivatalosan 1977. november 19-én kezdte meg a működését. Akkoriban nagyon nagy szükség volt már egy ilyen, illetve hasonló katonai szervezetre, a müncheni olimpián történt túszdráma (1972) méginkább ösztönözte megalakulását. A katonák kiképzése egy észak-karolinai helyen, Fort Braggben történik, ahol folyamatosan két – 100 fős – századot tart fenn bármiféle bevetés céljából. Rendelkezésükre áll szinte minden létező fegyvertípus, de mint általában a legtöbb elit csapat, ők is külföldi fegyverekkel dolgoznak. Többek között SIG-Sauer 9 mm-es pisztolyt, Heckler and Koch MPS géppisztolyokat, és számos mesterlövészpuskát használnak küldetéseiken a katonák.

Chris
chris@mail.acomp.hu

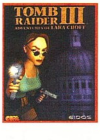


Összegzés

Novalogic	P166	Grafika:	78%	91%
www.novalogic.com	32MByte RAM	Hang:	90%	
	150MByte HD	Játszhatóság:	95%	
	3Dfx támogatás: nincs			

Akciós termékek és árak
1998.12.15-től 1999.01.25-ig

TOMB RAIDER 3



Teljes ár: 12,990 Ft
Kedvezményes ár: 9,990 Ft

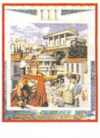
Automex Multimédia
1077. Budapest, Wesselényi u. 21.

SIN

Teljes ár: 11,950 Ft
Kedvezményes ár: 7,950 Ft

CD Galaxis
1114. Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.

Caesar 3



Teljes ár: 11,950 Ft
Kedvezményes ár: 7,950 Ft

CD Galaxis
1114. Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.

3Dfx CD 2

Teljes ár: 1,490 Ft
Kedvezményes ár: 750 Ft

GURU Szerkesztőség
1085. Budapest, József krt. 59-61. II/8.

CD GURU 99/1

Teljes ár: 995 Ft
Kedvezményes ár: 800 Ft

GURU Szerkesztőség
1085. Budapest, József krt. 59-61. II/8.

Fenti kedvezményekre a kiadónál előfizetett 1 éves PC GURU (CD-s) előfizetők jogosultak. A kedvezményeket a fent megjelölt időpontig lehet igénybe venni az akcióban részt vevő üzletekben az Előfizetői kártya bemutatása mellett.

AQUA computer

Bp. 1072 Dohány u 38. T/F: 322-4658
Dohány utca Nagydiófa utca sarok
www.aqua.hu

IBM 300MX, Tomato VIA+hangkártya, 1.6GB HDD, 32SD RAM, 24x CDROM, 2MB VGA hangszóró, 14" color monitor 98.500Ft + ÁFA

Celeron PII 300-A 128k, Gigabyte BX, 5.1GB EL HDD, 64SD RAM 100MHz, 32x CDROM, 4MB VGA hangkártya, 15" color monitor 156.000Ft + ÁFA

Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk

ALKATRÉSZEK TELJES KÍNÁLATA

A legjobb 3DFX árak!!!

Voodoo II és Viper kártyák folyamatosan akciós áron

Alkatrészekere 1 év, konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

BudapestNet Internet Café karácsonyi ajánlata

Cégünk rendkívüli akciót hirdet.

Használt P200MMX konfigurációit, hat hónap garanciával utolérhetetlen árakon kínálja.

Pentium 200MMX proci,
Gigabyte TX3 alaplap,
Quantum 2,1 Gb Udma HDD,
32Mb SD-RAM,
SB AWE 64 hangkártya,
S3 Virge 4Mb VGA,
3Dfx voodoo 4Mb,
Daewoo 15" monitor.

AKCIÓ!!!

Netto: 127.000.-
Brutto: 158.750.-

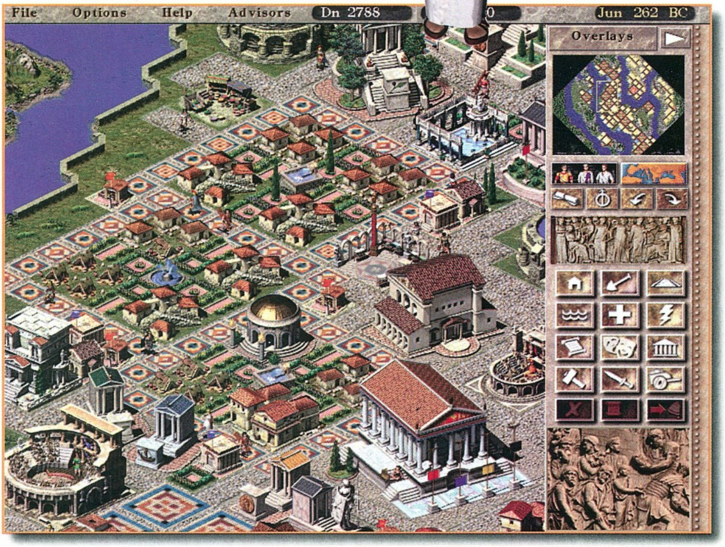
Érdeklődni lehet:
Budapestnet Internet Café
V.ker. Kecskeméti u. 5.
Tel.:328-02-92
Fax:328-02-94

Hideg, unalmas téli esték ellen:
GAMELAND
GAMELAND PC CD SHOP
Akciós tagsági!
Csomagküldés
a leggyorsabban
a legmesszebbre
TURKÁLÓ
1.990 Ft,-ért
teljes dobozos programok
Magyar nyelvű
programok
Hálózatba kapcsolt 3Dfx-es
gépeken INGYEN játszhatsz
1
1201 Budapest, Baross u. 55.
Tel.: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18
2
1073 Budapest, Erzsébet krt. 21..
Tel.: 06-209-441-564
Nyitvatartás: H-P: 10-18
SZ: 10-14
3
1156 Bp. Páskomliget út 10. Tel: 06-309-241-814

Caesar 3

„A pénzt pazarló módon szórta; sokan azt hitték, nagy áron vásárol meg pillanatig tartó hírnevet, holott a valóságban semmitmondó összegekért szerezte meg a legnagyobb helyet a világon… Caesar különösképpen értett hozzá, hogy felkeltse katonái jóindulatát és ragaszkodását; még az olyan katonák is, akik más hadjáratokban nem tűntek ki társaik közül, legyőzhetetlenül és ellenállhatatlanul rohantak minden vakmerőségbe, ha Caesar dicsőségéről volt szó… Törékeny alkatú férfiú volt, bőre sima és fehér, gyakran fejfájás és epileptikus rohamok gyötörték… A hadviselést tekintette a legkitűnőbb gyógymódnak… Többnyire tábori szekéren vagy székében aludt, és a pihenést csak erőgyűjtésre használta…"

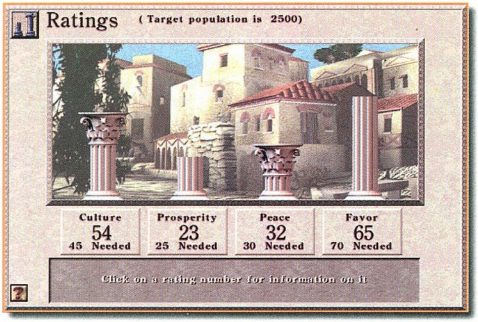
Plutarkhosz



Nem akarom igazán hosszúra nyújtani a bevezetőjét ennek a méretes programnak, de szerettem volna nektek előásni valami újat Caesarról, amit esetleg nem tanultatok a történelem órán. Sajnos, hiába volt ez a római államférfi egyben a latin próza egyik legnagyobb mestere, irodalmi munkásságából nem tudtam részletet szerezni, maradt hát Plutarkhosz leírásának néhány érdekes részlete. Hangolódjatok, aztán induljunk.

Ha már a hangolódásnál tartunk, a Sierra igazán kitett magáért. Az intro bizony megszégyeníti néhány jóval nevesebb, zengzetesen beharangozott játék bevezető képsorait is. Nem is szólva magáról a programról, ami nem véletlenül viseli a Caesar III nevet, hiszen létezik első és második rész is. Akik ezeket esetleg kihagyták volna, a harmadik rész után jobb, ha elő sem veszik, mert a Caesar III – hála a készítőknek – magasan veri előző részeit, minden téren.

Maga a program egy birodalomépítő stratégiai játék, mely lopva, ha hagyod, még némi történelmi ismeretet is a fejedbe csempész. Olyan az egész, mint egy ókori SimCity, amibe finoman, szerencsére nem túl erőltetett módon, beleszőtték az ókori hadászat megfelelő vonatkozásait is, annak érdekében, hogy az éra hangulatát a maga teljességében visszaadják.



KEZDETEK

Az intro megcsodálása után összesen négy lehetőség közül választhatsz. Az első, hogy belevágsz az ókori római birodalom körein belüli karriered építésébe, s elindulsz tartományról tartományra, bizonyítva rátermettségedet és nagyszerűségedet a császárnak és persze önmagadnak (start a new career). A második, hogy folytatod valamelyik, már megkezdett tartomány kiépítését (load saved game). A harmadik lehetőség, hogy tizenkét provincia (pl. Lugdunum, Caesarea, Carthago, Corinthus, Cyrene, Hierosolyma, Lindum) közül választasz egyet, melyen a lehetőségekhez képest megvalósítod a magad, és persze az emberek álmait (city construction kit). A negyedik az exit, azaz a kilépés lehetősége.

Felteszem, valószínűleg az első opciót fogod választani. Ez esetben meg kell adnod a nevet, melyen be szeretnél vonulni Róma virtuális történelmébe, aztán már indulhat is a nagy próbatétel. Mint újdonsült helytartó, máris megkapod első provinciádat, és az ott végrehajtandó feladatot. Ennek teljesítése után mehetsz majd új tartományokba, ahol egyre nehezebb feladatok várnak, a birodalomépítés és/vagy a hadászat területén is. Azt már most tudom ajánlani, hogy feleslegesen ne kínozd magad, úgyis kemény lesz. Szóval, nagyon figyelj oda, mit vár tőled a császár, és ezt szem előtt tartva tevékenykedj.

Ami eléd tárul, az egy hatalmas, üres tartomány, mely csak arra vár, hogy életre keljen. Első lépésként lelassíthatod az opciókban a sebességet, hogy legyen idő körülnézni, kiválasztani a tökéletes helyet, és „megálmodni" a birodalmat. Aztán nekikezdhetsz a megvalósításnak.

Előtte csupán pár szó. Először is felhívnám a figyelmeteket a beépített help

magad a mélyebb rétegekbe, ahol mindent megtudhatsz. Persze ehhez nem árt tudni angolul.

A menüsorban megtalálod a játékállás mentésének és betöltésének opcióit, a beállításokat (sebesség, grafika, hang), a help rendszert, és innen is elérheted tanácsadóidat.

Jobbra pedig valószínűleg feltűnt az a temérdek ikon, aminek segítségével kivitelezheted a dolgokat. Mondjuk, ha nagyon útban lenne, akkor be is csukhatod az egészet, pontosabban kisebb méretűre zárhatod a nyíllal.

A jobb oldali övezetben van a térkép, ezt nem hinném, hogy kéne részletezni. Alatta várnak, ha nem is szeretettel, viszont rengeteg hasznos információval a tanácsadók. A birodalom térképét kikérve tekintheted át, és alakíthatod ki a kereskedelmi hálózatot. A városokra klikkelve megtudhatod, mit adnak, illetve vesznek. Érdemes kicsit áttekinteni a Róma által szabályozott árakat is, mert a haszonkulcsot sem árt mérlegelni, mielőtt eldöntenéd mibe fogsz bele. Pláne, mert ez lesz a legfőbb bevételi forrásod.

A tekercs ikonnál újra elolvashatod, mit is kéne megvalósítanod az adott küldetésben. Emellett találod a terep forgatására szolgáló nyilakat, valamint azt a kis izét, aminek segítségével az alapnézetet (irány észak) ismét képbe hozhatod.

A római polgárokat ábrázoló dombormű nem szolgál semmire, viszont szép. Mondjuk elkülöníti az előbb felsoroltaktól az építkezésekhez szükséges ikonokat.

rendszerre, mely olyan kimerítő információt tartalmaz mindenről, hogy csak tőled függ, mennyire ásod

ÉPÜLETEK

Arra gondoltam, hogy ha már az épületek kapcsán úgyis minden felmerül, ez jó alkalom arra, hogy egyben minden fontos tudnivalót elmondjak. Persze csak remélni merem, hogy ez így nektek is megfelel.

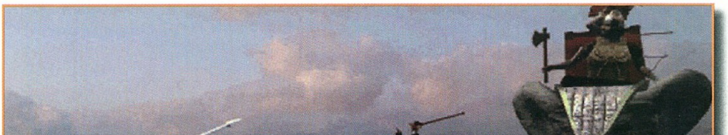
Ha valaki nekiáll és megszámolja, valószínűleg kissé megdöbbenve konstatálja, hogy a Caesar III-ban bizony hatvannégy féle épület van! Egyik sem haszontalan, és csaknem minddel találkozol, illetve szükséged lesz rá a tartomány építése során. Azért ez birodalomépítő játékokban nem semmi.

A legfelső sor lesz az egyszerűbb. Az első, azaz a ház ikon, a lakóövezetek kijelölésére szolgál. A házak fejlődése és mindenek előtt a benépesülése is tőled függ. Ez az a zóna, amire az összes többi épület kihat. Van, amelyik pozitívan, míg mások negatívan befolyásolják a bent lakók hangulatát. Például alapvetően kell víz, majd tisztálkodási és egészségügyi ellátás, élelmiszer beszerzési lehetőség, előbb-utóbb oktatási intézmény, végül szórakozási lehetőség. Örömmel laknak az emberek szobrok és parkok közelében, viszont kevésbé öröm számukra, ha egy zúgó víztároló mellett van az otthonuk. A kevésbé igényeseknek ennyi elég, de az úrinép már megköveteli majd, hogy a közeli piacon legyen kerámia, bútor, finom olaj, sőt bor is.

Érdemes időről időre jobb klikkel kikérni az egyes lakónegyedek információit. Itt megtudod hányan élnek ott, jár-e arra adószedő, van-e a környéken bűnözés, és hogy miért nem emelkedik magasabb szintre az épület (pl. kevés a szórakoztatás).

A ház melletti ásó segítségével a bontást lehet kivitelezni. Szerencsére, legalább az utolsó épület kijelölését az alsó sorban lévő X-szel meg lehet gondolni. A tereprendezéshez is ezt a funkciót kell kijelölni, és sajnos ezt mindig neked kell megtenned. Jóval könnyebb lenne az élet, ha ez automatikus lenne, de nem az. Ez van.

Az utak kialakítása meglepően fontos, a polgárok igenis eltévedhetnek, akárcsak a Theme Park látogatói. Főleg az áruval rohangáló kereskedők és szállítók hajlamosak eltévedni, de a polgárok is hangot adhatnak annak, hogy nem találják a piacot, holott a vonzáskörzeten belül van, csak nem jó az úthálózat (legalábbis nálam volt ilyen).



VÍZELLÁTÁS

A friss víz nélkül már az ókorban is elképzelhetetlen lett volna a fejlődés, hiszen ez az egyik legelemibb szükséglet. A vízrendszer legnagyobb pozitívuma, hogy nem fog rajta az idő vasfoga, sőt nem is gyullad fel. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem sújthat le rá az istenek haragja, az ellenség, vagy valamilyen természeti katasztrófa.

Víztároló (reservoir). A folyó vagy a tenger mellé kell közvetlenül kihelyezni. A belső területekhez a vízvezetéken át vezetheted el a vizet, és ott újabb tárolókat építhetsz. Innen kapják a vizet a szökőkutak és a fürdők is. Elég kritikus a kihelyezésük. A munkások száma konkrétan nem meghatározható, hanem az egész vízhálózatot, mérete függvényében, adott számú munkás

látja el (ezt a tanácsadók – munkások összesítése táblázatnál találod, és érdemes a prioritások meghatározásánál odafigyelni rá).

Vízvezeték (aquaduct). Mint már mondtam, a víztárolók összekötésére szolgál. Sajnos az utak feletti elvezetése olykor problémás.

Szökőkút (fountain). A lakosság innen jut vízhez. Szívesen merít a lakókörnyezettől függően egyre szebb tárolókból csordogáló forrásvízből. Ha szaggatottan funkcionál a dolog, nézd meg, elég munkás van-e. Ha egyáltalán nem jut víz valahová, a dolog jóval egyszerűbb, nincs a közelben tároló, ahonnan a rendszerbe kapcsolódhatna.

Kút (well). Nem túl kedvelt víz elérési lehetőség. Olykor mégis szükségmegoldás lehet, de ha van lehetőség szökőkút építésére, akkor felejtsd el.

EGÉSZSÉGÜGY

A populáció méretétől és igényszintjétől függően változnak az igények. Az biztos, hogy minden városnak szüksége van kórházi ágyakra, mert bizony egyes negyedekben felütheti a fejét a pestis, vagy más kór. Az egészségügyhöz tartoznak az alapvető tisztálkodási és higiéniás ellátást biztosító szolgáltatások is. Ezeket követeli is majd a nép, már alapszinteken is.

Borbély (barber). Az egyik legalapvetőbb tisztálkodási, ennek megfelelően egészségügyi funkciót betöltő épület. Minden esetre, ha van a közelben borbély, az emberek szívesebben költöznek az adott környékre. Munkás: 2 fő.

Fürdő (bath). A rómaiak igen tiszta népek voltak, ráadásul a fürdők szerepe több volt, mint puszta tisztálkodási lehetőség. Ezeken a helyeken külön társadalmi élet folyt, sajátosan szabad közeget adva az emberek szociális érintkezésének. Ezért a város fejlődése érdekében feltétlenül szükség lesz ezekre az épületekre. Munkás: 10 fő.

Orvosi rendelő (doctor). Gyors segítség a bajban, az akár házhoz is hívható orvos. A betegellátás és a megelőzés érdekében is fontos. Munkás: 5 fő.

Kórház (hospital). A környék szempontjából csak akkor kell építeni, ha egészen magas szintű házakat akarsz. Egyébként inkább konzultálj a tanácsadóval, hogy elég-e a város lakosságának a kórházi ágyak száma. Munkás: 30 fő.

VALLÁS

A Caesar érájában még nyoma sem volt a kereszténységnek. Több istent is tiszteltek, közülük öten kerültek a játékba; Ceres, Neptune, Mercury, Mars és Venus. Mindannyian elvárják a kellő tiszteletet és bármelyiküket is elhanyagolod egy kicsit, bosszúja lesújt rád. Viszont, ha kedvükbe jársz, segíthetnek neked. A templomok építése mellett fesztiválokat is rendezhetsz a tiszteletükre.

Kis templomok (small temple). Ezek az épületek hétszázötven hívőt tudnak fogadni. Ha a város gyarapodik akkor több templomra lesz szükség, de ha már van elérhető márvány, akkor már a díszesebb és nagyobb befogadóképességű templomokra lesz szükség. Munkás: 2 fő.

Nagy templomok (large temple). Ezerötszáz embernek nyújthatnak lelki békét, s a hatósugaruk is nagyobb. Az istenek is örülnek a szebb és masszívabb változatnak. Ezért én a kicsik mellé parkokat szoktam tenni, és amikor lehetőségem van a bővítésre, akkor ugyanoda tudom letenni az új épületeket. Munkás: 5 fő.

Jósda (oracle). Ez egy különös szent hely, ahol minden isten egyaránt fontos, ezért ezek az épületek előnyösen befolyásolják a környék vallási és kulturális vonatkozású problémáit. Létesítésükhöz viszont két egységnyi márványra lesz szükség.

NEVELÉS, OKTATÁS

Megint egy fontos területe a társadalomnak. A lakosságban előbb-utóbb felmerül az igény arra, hogy csemetéik több tudáshoz jussanak, mint amennyit szüleik átadhatnak nekik. Ezért elvárják, hogy megteremtsd ennek feltételeit. A kultúra szintjének emelésére több lehetőség is kínálkozik: iskola

(school), akadémia **(academy)** és könyvtár **(library)**. Ezek az épületek egyébként a munkanélküliség ellen is remekül beválnak, hiszen elég sok embert foglalkoztatnak.

SZÓRAKOZTATÁS

Munka után édes a pihenés, erre már az ókori emberek is rájöttek. Ezért igénylik, hogy szabadidejüket élvezetes pillanatokkal tölthessék. Örülnek a fesztiváloknak, de igényelnek egyéb kikapcsolódási lehetőségeket is.

Színház (theater). Ez az egyik legolcsóbb épület ebben a kategóriában és a kisebb városok népe teljesen elégedett is lesz vele egy ideig. Ahhoz hogy funkcionáljon, szükség lesz művészekre is. Munkás: 8 fő.

Amfiteátrum (amphitheater). Nagyobb mint a színház, és nem „csupán" színészek, hanem gladiátorok is bemutatják műsorukat itt a jónépnek. Ha akarod, még az aktuális műsort is megtudhatod (nálam például most az Antigonét játsszák). Munkás: 12 fő.

Kolosszeum (colosseum). Itt rendezik a gladiátor- és az állatviadalokat. Ez a hatalmas aréna, illetve a benne zajló küzdelem, ugyan nagy örömet szerez a népnek, a környéken lakók mégsem lesznek oda a gyönyörtől, mert az attrakció túl nagy tömegeket vonz, ami ugye többek között nemkívánatos zajjal jár. Munkás: 25 fő.

Fogathajtó versenypálya (hippodrome). Ez a leghatalmasabb és legnagyobb látványosság a birodalomban. Rettenetesen drága, és költséges mulatság, egy városban nem is lehet több, mint egy. A szomszédság ugyan nem lesz oda a gyönyörtől, de a nép igen. Üzemeltetéséhez ötven emberre, no meg szekerekre is szükség lesz.

Gladiátor kiképző (gladiator school). Itt oktatják a gladiátorokat a harcművészet tudományára. A harcra kész erővitézek aztán erejüket fitogtatva vonulnak szereplésük színterére, a nép nagy örömére. Munkás: 8 fő.

Oroszlánbarlang (lion house). Itt havonta négy oroszlánt nevelnek a viadalokra, ha van elég (nyolc) idomár és gondozó az építményben.

Színésztanoda (actor colony). Itt képzik azokat a művészeket, akik a színházban és az amfiteátrumban szerepelnek. Munkás: 5 fő.

Szekérkészítő (chariot maker). Mint már említettem, a hippodrome versenyekhez speciális harci szekerekre van szükség. Ezek készülnek itt, feltéve hogy tüstént kedik itt tíz ember. :)

HIVATALI ÉS BIRODALMI ÉPÜLETEK

Ezt szerintem nem kell ragozni, ilyen is kell.

Fórum (forum). Itt dolgoznak az adószedők. Ez nem túl népszerű feladat, ráadásul nem is hoz valami nagy hasznot, de azért nem árt építeni ilyet is. Ne maradjon már az a kis felesleg a polgárok zsebében, még gondban lesznek, mit kezdjenek vele...Munkás: 6 fő.

Szenátus (senate). Csupán egy ilyet lehet építeni, de azt viszont hasznos. Igaz, hogy őriztetni kell a környéket, hiszen idefolyik be az éves szinten összegyűjtött adó, ami igen nagy kísértés a züllött elemeknek. Az épület előtt lengedező zászlókból a szakavatott szemek fontos következtetéseket vonhatnak le. Munkás: 30 fő.

A helytartó rezidenciája. Ez lehet ház, villa vagy akár palota is. Szemgyönyörködtető látvány, az emberek szeretik, ha imádott helytartójuk a város szívében lakozik. Munkás nem kell, biztos önként jönnek segíteni a birkák. :)))

Köztéri szobrok több méretben (small – medium – large statue). Ki tudja miért kaptak itt helyet. Talán mert a város nagyjainak szobrai? Meglehet. Út nem feltétlenül kell a közelükbe. Az emberek szeretnek a szép szobrok közelében lakni.

MŰSZAKI ÉPÜLETEK

Itt is van mindenféle érdekes dologra lehetőség. Például kertek **(garden)** építésére. Ez igen széppé varázsolja a környezetet, ráadásul zaj- és porszűrő funkciót is betölt. A plaza, azaz a gyönyörűen kikövezett út szintén jó hatással van a környékre, de elég költséges ily módon ékíteni a már meglévő utakat. Nekem viszont tetszett, szóval sokat használtam.

Mérnöki épület (engineer's post). Ezekben az épületekben rejtőzik a város kihelyezett ezermester hada, akik azonnal rohannak és javítgatják a közelben megrongálódott épületeket. Munkás: 5 fő.

Hidak (low, ship bridge). Két változat is van, az egyik olyan kis mezei, egyszerűen arra szolgál, hogy elérhetővé váljon a túlpart, míg a másik alatt vidáman elférnek a hajók is. No comment.

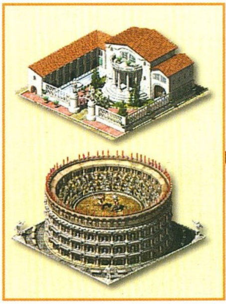
Hajógyár (shipyard). Tíz szorgos hajóács dolgozik itt, feltéve hogy szükség van halászhajókra.

Kikötő (dock). Ha a tengeren át is vezet kereskedelmi útvonal, akkor lesz rá szükség, hiszen itt kötnek ki a távoli vidékről érkező, illetve az oda induló hajók. A közelükbe építs raktárat, hogy legyen hová tenni az árut. Számolj a lakóövezetre való negatív kihatással is. Munkás: 12 fő.

Rakpart (wharf). Ez kizárólag a halászhajók számára fenntartott hely. Akkor érdemes ilyet építeni, ha látsz a vízben úszó halrajokat, melyek élelemforrások lehetnek. Munkás: 6 fő.

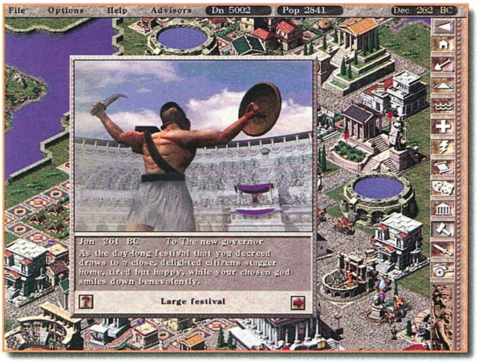
KATONASÁG

Férfiasan bevallom nektek, nem nagyon harcoltam. Ha lehetett, mindig a békésebb provinciákat választottam, mert jobban vonzott a birodalomépítés művészete, mint a háborúé. Azért találkoztam ezekkel az épületekkel is persze, de nem



nevezném magam véreskezű kormányzónak, az biztos. Annyit mindenesetre fontos tudni, hogy ügyelni kell a morálra, mert elég csúfos látvány a fejvesztetten menekülő sereg, amely a féltő gonddal felépített városodat lenne hivatva megvédeni... Gondolom, senkinek sem fog gondot okozni, mi lehet a funkciója a falaknak **(wall)**, a toronynak **(tower)**, és a bejáratnak **(gatehouse)**. A várost védő falrendszert lehet ezekkel kiépíteni, ami ideig-óráig feltartóztatja majd az ellent.

Az elöljáróság (prefecture). Épülete már a legelső küldetésben is



feltűnik, itt dolgoznak ugyanis azok, akik felügyelnek a város biztonságára. Egyaránt figyelnek a rendre, leverik a lázadókat, sőt tüzet is oltanak, ha kell. Munkás: 6 fő.

Erőd (fort). Itt lehet különféle egységekből álló légiókat képezni. Mindez csupán évek kérdése. A választék persze nem túl bőséges, hiszen a program hangsúlyosan nem a hadászatra van kiélezve (felőlem akár ki is maradhatott volna). Városonként maximum hatot építhetsz, ez elég kell hogy legyen. Munkás: 16 fő.

Katonai akadémia (military academy). Növeli a barakkokban kapott alapkiképzés színvonalát és új formáció felvételét is lehetővé teszi az ütközetekben. Munkás: 20 fő.

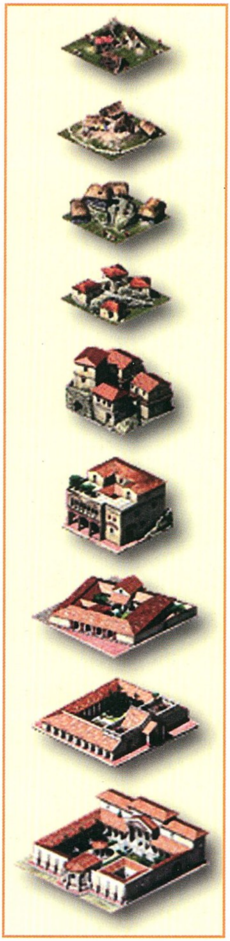
Barakk (barrack). Tulajdonképpen alapkiképző, toborzó hely. Funkciója se több, se kevesebb. Munkás: 10 fő.

GAZDASÁGI ÉPÜLETEK

A gazdálkodás már jóval közelebb áll a szívemhez. Itt két fontos dolog összpontosul. Egyrészt a lakosság minél magasabb szintű ellátása, másrészt pedig a kereskedelemben résztvevő áruk előállítása. Számos farmtípus jelenik meg a különböző provinciákban. Lesz, amelyiken csupán az alapvető élelmiszerellátáshoz szükséges növény terem, míg máshol gyümölcs, olajbogyó, szőlő teremhet. A legtöbb közelében nem szeret lakni az úri nép, ez alól csupán a gyümölcsösök kivételek. Sose felejtsd el biztosítani a raktározás, a feldolgozás és az értékesítés feltételeit!

Nyersanyagtermelő helyek esetében is a tartomány lehetőségei szabják meg, hogy éppen vas, fa, márvány vagy agyag kitermelésére lesz lehetőséged. Mindegyik nyersanyaghoz kapcsolódik valamilyen iparos épület is, ahol feldolgozzák azt. Általában a kész áru könnyebben értékesíthető és a lakosság is igényli, de sokszor a nyersanyagokkal is kereskedhetsz, sőt a császár is követelhet tőled ilyesmit, s.o.s. Mindehhez szükséged lesz piacok **(market)**, magtárak **(granary)** és raktárak **(warehouse)** létesítésére. A többi megy már magától. A provinciák közti kereskedelem viszont ennél kicsit (de csak kicsit bonyolultabb), ezért szót ejtenék a tanácsadókról is mindjárt.

Előtte azonban gyorsan elmondom, hogy az alsó sor utolsó két ikonja mire szolgál. Az elsőt már megsúgtam (utoljára kijelölt építmény mégsem kerül oda). A középsőnél találod meg az üzeneteket. Le is lehet törölni a lényegteleneket, de a fontosabbak (például a császár követelése), nem árt ha megvannak, amíg aktuálisak. A harang ikonjára klikkelve az utolsó probléma helyszínére juthatsz. Bár legtöbbször csak annyit tehetsz, hogy drukkolsz, például a tüzet oltó katonáknak, ilyesmi.



TANÁCSADÓK

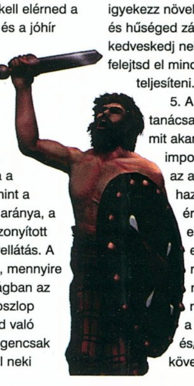
Vészesen fogy a hely, de a Caesarban cseppet sem érdemtelen benézni a tanácsadókhoz. Tizenkét lehetőség is vár itt.

1. A munkások helyzete. Itt látod a szükségletet és a már betöltött állásokat. Megszabhatod a béreket (alapérték mindig a rómaival megegyező). Egy és kilenc közötti skálán prioritást is rendelhetsz az egyes épülettípusokhoz, ami azt jelenti, hogy az ennek függvényében helyezik el a munkára jelentkező lakosokat.

2. A katonai helyzet tudósításai, információ a légiókról. Innen könnyen áttekintheted és elérheted a haderődet képviselő alakulatokat.

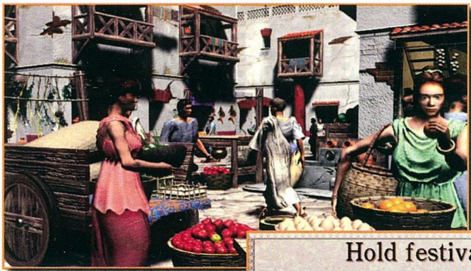
3. Itt lehet ajándékokat küldeni a császárnak, teljesíteni követeléseit, valamint kisebb-nagyobb összegekkel támogatni a várost.

4. Ezeken az oszlopokon szemléletesen láthatod, hogy az adott küldetésben mit kell elérned a kultúra, a jólét, a béke és a jóhír terén. Az első érték a nevelés, a vallás és a szórakoztatás összetett értéke a populáció függvényében. A jólét egy sajátos értékmérő, melynek kritikus pontja a munkanélküliség valamint a bevételek és kiadások aránya, a fizetések Rómához viszonyított értéke és az élelmiszerellátás. A béke értéke azt tükrözi, mennyire érzik magukat biztonságban az emberek. A legutolsó oszlop pedig a császár hozzád való viszonyulását jelzi. Ez igencsak csökken, ha nem hozol neki hasznot. Saját érdekedben is igyekezz növelni anyagi tartalékaidat és hűséged zálogaként időről időre kedveskedj neki ajándékokkal, s ne felejtsd el minden kívánságát időben teljesíteni.



5. A kereskedelmi tanácsadónál szabhatod meg, mit akarsz exportálni és importálni, melyik legyen az az áru, melyet csak a hazai piacon értékesítenek, és azt is eldöntheted, hogy egy-egy konkrét árucikkből mennyit halmozzanak minimum fel a raktárakban (gondolva a város szükségleteire és/vagy a császár követeléseire).

6. A populáció történelme egyszerű grafikon, de kétségtelenül jó nézni, ha a vörös oszlopok töretlenül törnek felfelé…



7. Az egészségügyi ellátást kísérheted figyelemmel. Látod, hogy milyen épületeid vannak és azok milyen hatékonysággal teljesítik a nép által támasztott követelményeket. Remélhetőleg minden perfect!

8. Ugyanaz, mint az előző csak éppen oktatásra vonatkozóan.

9. Ez pedig a templomok adatait tartalmazza, valamint itt adhatod meg, ha valamelyik istenségnek kisebb vagy nagyobb, városszintű ünnepséget akarsz rendezni.

10. Itt konkrétan az egyes istenek feléd irányuló indulatait, érzéseit tekintheted át. Optimális esetben elégedettek veled, s ennek rendszeresen bizonyítékát is adják.

11. Az anyagi ügyek áttekintése nem túl izgalmas, ám fontos lehet. Itt állíthatod át az adó értékét (kizárólag csökkenteni érdemes, növelni nem).

12. A főtanácsadó az összes többi jelentésének lényegét foglalja össze egy-egy mondatban. Ha az adott mondat piros, azon a téren gond van. Érdemes itt kezdeni és végignézni a problémás helyeket.

TIPPEK

* Nagyon fontos a lakosság minden igényének kiszolgálása. Nem az a lényeg, hogy rengeteg lakóövezet legyen, hanem hogy az adott területeket minél hatékonyabban kihasználd, azaz a lehető legmagasabb szintű rezidenciák kiépüljenek. A tapasztalat majd megmutatja, mi az, aminek hasznos már rögtön az elején meghagyni a helyet (fürdő, könyvtár, színház, kórház, stb.). Azt jó ha tudod, hogy a legmagasabb szintű épületek mérete 4x4. Ezért a megfelelő méretű, úttal körülvett területeket ideiglenesen kertekkel övezheted, és később ezek helyére kerülhet a bővítési lehetőség.

* Legalább ennyire kritikus az úthálózat megszervezése, mert a kaotikus rendszerben bizony elvesznek a polgárok. Használd ki, hogy a látkép forgatható, vagy ajánlom figyelmedbe a 't' gombot is.

* A kereskedelmet hamar szervezd meg, mert ebből juthatsz a legtöbb bevételhez. Legkésőbb a császár első 'hitele' után találd ki, mit, honnan, hova és mennyiért. Ezek után az adóterheket akár csökkentheted is, mert minimális bevételt hoznak, viszont a polgárok díjazni fogják tettedet.

* A nyersanyagokból való árutermelés, majd ennek raktározása és értékesítése jó, ha egymáshoz közel van. Mint a valóságban és a legtöbb más játékban is. Ezért például az ültetvény közelében legyen a magtár, a raktár és a piac. Ez utóbbi pedig a vásárlókhoz közelre kerüljön, tehát az egész komoly tervezést igényel.

* Bevallom, nem sokat csatáztam, előnyben részesítettem a békés provinciákat. A tornyok mindenesetre jól beváltak és igen hasznosnak bizonyult Mars kedvében járni.

* A begerjedt honpolgárok ellen az egyik legjobb csitító módszer, ha csökkented az adóterheket. Mondjuk jobb megelőzni a bajt, és eleve alacsonyan tartani, mert úgysem ez a fő bevételi forrás.

* Nagyon fontos, hogy ügyelj a foglalkoztatottságra. Ha túl magas a munkanélküliség, az rengeteg problémát okoz. Ráadásul hasznos munkahelyet teremteni sosem nehéz…

* Nem szép dolog ugyan, de ha valamelyik isten haragja nem érinthet téged, akkor kicsit mellőzheted Őt (például Neptune csak akkor tud gondokat okozni, ha halászat, illetve tengeri kereskedelem van a tartományodban).

ZÁRSZÓ

Bevallom nektek, hogy félve vártam a Caesar 3-at. Nem hittem benne, hogy még ki lehet bármit is hozni, ebből az ókori birodalomépítő stratégiából. De a Caesar 3 meggyőzött, lenyűgözött, és a monitor elé szögezett. Profi munka, bár kicsit talán már túlságosan is összetett, mi több, kifejezetten nehéz. De valahogy mégis olyan jó vele piszmogni, és elkezdeni újra meg újra, tökéletesítve az elrendezés tudományát. Nincs unalmas perc, mindig van mit tenni, hiszen érdemes, sőt élvezetes is nézelődni, kikérni a polgárok véleményét, és így tovább. Bevallom, nekem sokszor még a sebességet is csökkentenem kellett, hogy ne sodorjanak el az események. Ezt a programot csak ajánlani tudom mindenkinek, aki szereti az ilyen típusú játékokat, mert nem csak gyönyörű és hangulatos, hanem tartalmában is értékes.

Lily

Összegzés

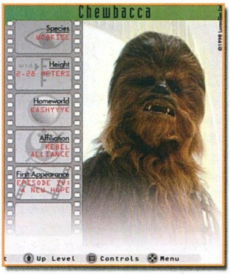
Sierra	P90	Grafika:	92%	92%
www.sierra.com	16MByte RAM	Hang:	89%	
	150MByte HD	Játszhatóság:	92%	
	3D támogatás nincs			

Behind the Magic

A VARÁZSLAT

Szerintem George Lucas nem is álmodott róla, mekkora mítoszt teremt filmjeivel. A Csillagok háborúja elsőnek leforgatott epizódja (amely tartalmilag gyakorlatilag a negyedik) hatalmas sikert aratott világszerte. Az akkor óriási összegnek számító 10 millió dollárból egy olyan sorozat első részét valósította meg, amelynek kulturális, filmművészeti, sőt, merem állítani, társadalomformáló hatása egyedülálló a filmtörténetben.

Mi a titka George Lucasnak? Hogyan jött létre ez a csodálatos univerzum, és miképpen lehet ebben a kusza fantáziavilágban rendet rakni? Ki kicsoda ebben a varázslatos világban? Kik játszották a filmek szerepeit, és hogyan kerültek kiválasztásra? Melyik Star Wars könyv és folytatás milyen időrendi



sorrendben illeszkedik egymáshoz? Ezekre, és még számtalan kérdésedre találhatsz választ a LucasArts legújabb multimédiás CD-ROM kiadványában, amely a Star Wars: Behind The Magic címet viseli. Amikor a Guru szerkesztőségébe megérkezett a dobozos kiadvány, leírhatatlan izgalommal bontogattuk ki. Szerencsémre a többség az ugyanekkor érkező Grim Fandango kalandjátékra volt kíváncsi, így nyugodtan nekiállhattam a tüzetesebb tanulmányozásnak. Ha még emlékeztek rá, a Yoda Stories c. játék CD-jén már láthattunk egy hasonló összeállítást a Star Wars univerzumról és a filmek kulisszatitkairól Making Magic címmel. A Behind The Magic hasonló típusú, azonban az előbbivel ellentétben szinte TELJES képet ad a Csillagok háborúja világáról. Döbbenetes, mekkora kép és hanganyagot zsúfoltak rá a két korongra. Mindjárt a bevezető moziban, ahol egy kis kollázst láthatsz a filmek leglátványosabb jeleneteiből, az igényes hang és kép egyszerűen a monitorhoz szögezett. Meg kell viszont jegyezni, hogy a video-anyagok CD-re helyezése elég amatőr módon sikerült, mert szinte minden mozi a lemez külső pereme felé található, így sok CD-ROM meghajtón akadozik lejátszáskor. Ez azonban igen kevéssé befolyásolja az amúgy kitűnő prezentációt. Szóval nézzünk csak bele a varázsló cilinderébe!

RÉSZLETEK

Jó néhány Star Trek rajongó ismerősöm szeretett azzal villogni, hogy a trekkie-k (Star Trek fanatikusok) részére már jó ideje hozzáférhető minden olyan jármű, eszköz és felszerelés teljes körű leírása, amelyek a Trek filmekben láthatóak. Nos, a Star Wars mániákusok is végre megkaphatják saját enciklopédiájukat, mert a Behind The Magic fegyvereket, űr- és felszíni járműveket bemutató része fantasztikusan jól sikerült. A filmekben előforduló összes fegyvertípusról, és sok fontos, személyhez kapcsolódó egyedi fegyverről olvashatsz komplett leírást. Az egész egy hipertext jellegű felszínen történik, ahonnan bármikor, bárhová eljuthatsz az egymáshoz kapcsolódó tárgyak, technológiák, személyek, egymásra mutató linkjein keresztül. A legnagyobb poén talán a fegyverteszt, ahol néhány ismert fegyver hatását próbálhatod ki a kísérleti nyulak szerepére degradált birodalmi rohamosztagosokon. A poént nem lövöm le, de képzeld csak el a lézerkard, az Ewok macik kőzápora, vagy a Halálcsillag szuperlézerének hatását egy fegyvertelen rohamosztagoson. Persze a Birodalom sosem küszködött emberhiánnyal (hála a klónozásra használt Spaarti hengereknek), így ha elkoptattál egy katonát, rögtön érkezik helyette új, hehe…

A járműveket bemutató részben a legnagyobb kunszt talán a Millenium Falcon fedélzetén tehető virtuális séta. Igen, a pilótafülkéből indulva,

Thripio fogadatlan kommentárjaival kísérve végignézheted az ütött-kopott, ám fürge teherhajó filmekből már ismert fedélzetét. Az aranyszínű robot fejére kattintva még rövid ismertetőt is kaphatsz az adott részről, de Han Solo példájára gondolva én ezt nem mindig vettem igénybe. Még a Csillagok háborújából látott holografikus sakk-szerű játékot is bekapcsolhatod az utastérben, valamint utad során bármikor lekérheted a Falcon felülnézeti tervrajzát, ahol ellenőrizheted, hol is állsz valójában. Sajnos a hajtóműveket, a rakteret, a proton torpedók kilövőihez vezető orr-kamrácskákat, vagy a lövegeket nem lehet megtekinteni, de azért így sem rossz móka körbenézni.

SZEMÉLYEK, IDŐPONTOK

A filmekben és a Star Wars könyvekben számos karakterrel találkozhattál. Az ő szerepük, életútjuk, a pontos dramaturgiai kapcsolódás sokszor homályos, hiszen a közelmúltban megjelent könyvek néha ellentmondásokat sugallnak. Ebben is segít a Behind The Magic, hiszen minden lényeges szereplő részletes életrajza megtalálható benne. Ez alatt nem csak a filmekben felbukkant szereplőket értem, hanem a Timothy Zahn által írt Birodalom Örökösei sorozat, vagy pl. a Shadows of The Empire, vagy a Dark Empire képregények történetében felbukkanó karakterek is helyükre kerülnek. Mindez teljesen interaktív felületen történik, még egy olyan képet is megtekinthetsz, ahol az összes ismert személyiség neve látható, a cselekmények alapján, vagy a rokoni szálakból fakadó kapcsolódási pontokkal.

Az időrendi sorrend is helyre kerül, ahol áttekinthető képet kaphatsz visszamenőleg és a jövőt tekintve. A magam részéről egy kicsit meglepődtem, amikor ezek alapján kiderült néhány karakter hozzávetőleges életkora, de hát mindegy. Személy szerint nekem valami azt sugallta, hogy a trilógia alatt emlegetett Klón-háború jóval régebben volt, mint ahogy itt kiderül, de hát ez már az én bajom. Mindenesetre az időközben megjelent könyvek által teremtett időrendi zűrzavar némileg feloldódik. Ügyesen befoltozták a lyukakat és eltüntették a legszembetűnőbb ellentmondásokat.

ELVESZETT KÉPKOCKÁK

Minden igazi Star Wars rajongó tudja, hogy George Lucas eredeti regénye és forgatókönyveihez képest jó pár jelenet hiányzik a Csillagok háborúja elsőnek leforgatott részéből (ennek a címe eredetileg New Hope, de nálunk ez nem került a

Időpont: valamikor a 80-as évek közepe után. Helyszín: népszerű budapesti mozi (ma már filmpalota). Résztvevők: két jegypénztáros, hatalmas sorban álló tömeg, leghátul két alacsony, tíz év körüli fiúcska.A mozi homlokzatán óriási kézzel festett plakát, a „Jedi visszatér” szereplőinek kissé elnagyolt ábrázolásával, alatta hatalmas betűkkel a film neve és a főszereplők felsorolása. Igen, a Jedi visszatér magyarországi bemutatója előtt állunk, a sorban mindenki türelmetlen, a beszélgető emberek mindegyike arról fecseg, mit tudott meg előre a film tartalmából. Elvadult ötletek, találgatások, Leia hercegnő vajon kit szeret, valóban Luke apja-e Darth Vader, meghal-e Han Solo vagy sem, stb...

A két kissrác egyikének kezében egy tépett Bravo újság kornyadozik. A Németországból hozatott magazin szinte magától kinyílik az egyetlen oldalon, amit valaha is elolvasott benne tulajdonosa, és ahol néhány képet lehet látni a filmből.Múlik az idő, a sor nehezen fogy, félő, hogy a két kisfiú már nem fog a mai napra jegyet szerezni. Az pedig tragédia lenne, így hamarosan kiválnak a sorból. Előrefurakodva, átverekedve a magasabb felnőttek és az idősebb suhancok hónalja alatt, nagy nehezen eljutnak a pénztárig. Az egyikük odatolja magát a soron következő vásárló elé, és könyörgő mosollyal megkérdezi a jegypénztárost:

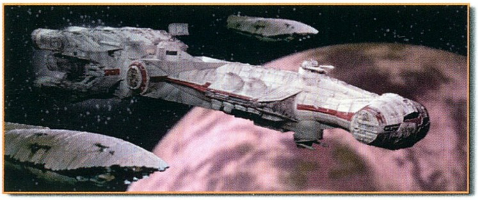
– Tessék mondani, sok jegy van még a 6 órás előadásra?

– Hát van még, de nem túl sok...– mosolyog vissza a kedves néni.

– Hát akkor kérünk szépen két jegyet rá, és holnapra, a 6-osra meg holnaputánra is! – hadarja megszeppenve a fiú, aztán a felháborodott tömeg kiabálásától kísérve, kezében a jegyekkel már rohan is kifelé a moziból, társa kurjongatva követi.

Odakint aztán nagyot nevetve mondogatják egymásnak, micsoda buli volt így jegyet szerezni, és még egy pillanatra megállnak a mozi előtt. A nagy plakátról Jabba, a hutt gengszter mogorva képe néz le rájuk, a két srác pedig úgy bámulja a fekete ruhás Luke Skywalkert, mintha istent látnának...

Hát így volt. Az egyik fiúcska én magam voltam. Azóta eltelt több mint tíz év, de az áhítat, a Csillagok háborúja sorozat mítoszának utolérhetetlen hangulata cseppet sem kopott meg az évek folyamán. És még valami: öcsém, aki most tizenkét éves, jövő májusban biztosan ott fog furakodni a tömegben, amikor megérkezik az új Star Wars film. A különbség csak az, hogy most ő fog nekem is jegyet szerezni...



köztudatba, miként az sem, hogy ez a IV. epizód valójában). Ilyen a könyvből, de érdekes módon a film magyarországi premierjének időszakából származó képregényből is ismert Anchorhead-i jelenetsor, amelynek során Luke a párologtató berendezések javítása közben észreveszi a légkör határán folyó látványos üldözést, és barátaival megpróbálja elhitetni, hogy mindez nem csupán a képzelet műve volt. Ekkor találkozik legjobb barátjával, Biggs-szel, aki bizalmasan elárulja terveit a lázadással kapcsolatban. Nos, ezek az elveszett jelenetek előkerültek, és a Behind The Magic CD-ROM Lost Scenes menüpontja alatt megtekinthetőek, még ha kissé rossz minőségben is.

Ezen kívül sok más olyan csemege is található itt, mint például a híres kocsmajelenet eredeti, legelső vágása utáni változata, amelyben még egy macát is láthatunk Han Solo ölében kéjelegni, de képeket láthatunk Luke arcáról is, miután a Wampa jéglény kikozmetikázta őt néhány maflással a Birodalom visszavág történetének kezdetekor.

CSILLAGOK HÁBORÚJA – AZ ELSŐ EPIZÓD

Igen, Hölgyeim és Uraim, bármilyen hihetetlen, de jövő tavasszal már megtekinthetjük a mozikban a Star Wars trilógia előzményeit feldolgozó újabb három mozifilm első darabját! A Behind The Magic kellő módon elhúzza előttünk a mézesmadzagot, a készülő film kapcsán számos interjút láthatunk a készítőkkel, George Lucasszal, a producerrel, a szereplőkkel, valamint bekukkanthatunk a világ legjobban őrzött forgatására is. Megtudhatjuk az első epizód címét (The Phantom Menace), és azt is, hogy ez valójában Anakin Skywalker élettörténete lesz, aki köztudottan elég sötét sorsú karakter – ő lesz Darth Vader, Luke apja. A történet Anakin gyerekkorában kezdődik majd, találkozhatunk a fiatal Obi-Van Kenobi lovaggal, annak mesterével, a Jedi Tanács tagjaival, az akkor még kevésbé ráncos Yoda mesterrel is, szóval lehet készülődni – ez nagy kaland lesz! Az előzetesben számos képet láthatunk a készülő filmből, mozgó képsorokat sajnos még nem, de erre sem kell sokáig várni már.

Ellenben minden új karakter és az őket megszemélyesítő színész szerepel az előzetesben, ez utóbbiak teljes bibliográfiája külön csemege lehet a mozirajongók számára.

NEM LEHET KIHAGYNI

Összegezve, a videók akadozásán kívül nem tudok negatívumot találni. Fanatikusként is rengeteg újat tanultam meg a Star Wars történetével kapcsolatban, és a kiadvány megtekintésével párhuzamosan kitölthető rejtvényjáték a legtöbb kérdésével még engem is megizzasztott. A Star Wars Trivia 300 kérdést tesz fel a kutatásaid során, én mondom, boldog lehetsz, ha az egyharmadára tudod majd a választ! Jó közepes angolnyelvtudás természetesen elkerülhetetlen a kiadvány teljes értékű élvezetéhez.

Star Wars hívők! Ezt nem szabad elmulasztani! Ezzel e kiadvánnyal a LucasArts egy olyan foltot tömött be a kissé hézagos Csillagok háborúja Univerzumban, amely a rendrakáson kívül számos kellemes percet szerezhet mindenkinek, akit áhítatos borzongás fog el, akárhányszor látja feje fölött eldübörögni a félelmetes csillagrombolót, miközben John Williams remekbe szabott klasszikusa festi alá a leírhatatlan képet...

Az Erő legyen veletek!
PPéter

PC GURU WOW!

Összegzés

LucasArts	P133	Grafika:	92%
www.lucasarts.com	32MByte RAM	Hang:	92%
Activision	16MByte HD	Játszhatóság:	nincs %
www.activision.com	3D támogatás nincs		

92%

BEHIND THE MAGIC

Carmageddon 2

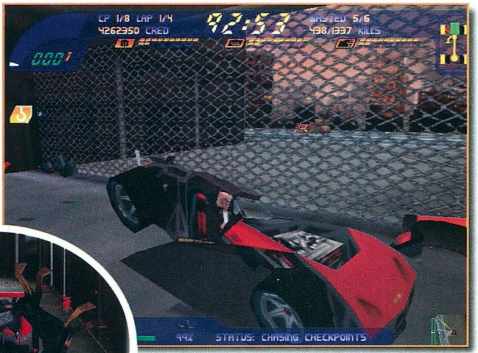
A fiatal tiszt nyugtalanul tekintett végig az emelvényről a falucska összegyűlt lakóin. Kezek nyúltak ki felé, asszonyok sírtak, férfiak könyörögtek segítségért.

– Emberek, nyugodjanak meg! – szólt. – Nincs mitől tartaniuk! Rövidesen megérkezik az akciócsoport, hogy megvédje magukat. Ha betartják az előírásokat, senkinek nem esik bántódása. Hát nem értik? Mi meg tudjuk védeni magukat!

Tudta, hogy nem egyszerű feladat, amire vállalkozik. Hallott már az őrült autósokról, akik egész településeket pusztítottak el pár óra leforgása alatt. Azért küldték ide, hogy kezdje meg a felkészülést: építtessen barikádokat, ellenőrizze a pincék, óvóhelyek megbízhatóságát. Fiatal volt és ambíciózus, hitte, hogy irányítása alatt sikerülni fog megállítani az ámokfutókat. De a falubeliek viselkedése elbizonytalanította.
Most először érezte azt, hogy itt valami többről lehet szó, mint pár elszabadult pszichopata megállításáról. Kezdte megérteni, hogy ez már igazi természeti csapás… Isten büntetése. Azon kapta magát, hogy gyorsabban szedi a levegőt. Háta borsódzott, úgy érezte, mintha figyelnék. „Ez a pánik kezdete – próbálta nyugtatgatni magát. – Ne hagyd eluralkodni magadon!"

Aztán az utcasarkon felgyulladtak a reflektorok. A nagy zajban senki nem hallotta meg az autók érkezését. A vadászat megkezdődött!

Sose gondoltam volna, hogy egy ilyen játék ennyire meg tud őrjíteni! Annak, aki nem tudná, miről van szó – akad ilyen? – elárulom, egy autóversenyről. De nem akármilyenről. Ebben a játékban nem az a lényeg, hogy az ellenfeleket kerülgetve minél előbb áthaladj a célon – lehet így is játszani, de még nem hallottam olyan emberről, aki futó ötletnél többre méltatta volna ezt a módozatot, – hanem városok, repülőterek, sivatagok útjain kell ámokfutó módjára pusztítani a lakosságot és a többi versenyzőt.



Én ugyan kedvelem a „bulis" gamékat, de el sem bírtam képzelni, hogy ebben örömömet leljem. Sőt, kimondottan visszataszítónak találtam a gondolatot, hogy kutyákat és egyéb négylábúakat csapjak el. Valószínűleg nem is foglalkoztam volna vele, ha a demo verzió megérkezésekor nincs pár jól fejlett pszichopata a közelemben, aki vigyorogva nézi végig az ártatlanok sokszínű halálát. Figyeltem kezdeti próbálkozásaikat, amikor még egy-egy kanyar bevétele is komoly nehézségeket tudott okozni. Aztán, mikor egy kis gyakorlatra tettek szert a verda irányításában, nekem is kikerekedett a szemem, csakhogy aztán összeszűküljön, fölforrt a vérem, és kacagva méltattam egy-egy jól sikerült gázolást, ugratást vagy trükköt. Egyszerűen lenyűgözött a program.

Eleinte nem is az alapötlet volt rám hatással. Soha még ilyen nagyszerű fizikát nem láttam játékban. A kocsi kifarol a kanyarokban, megperdül egy kézifékes forduláskor, felrepül a bukkanókról, és a súlyának, meg miegymásnak megfelelően érkezik le a kerekeire, vagy épp az orrára, tetejére. A karosszériaelemek behorpadhatnak, összetörhetnek, sőt, akár le is eshetnek a koccanások során, de már az is többször megesett, hogy nemes egyszerűséggel kettérepedt a kocsi.

Nem lehet panasz a vezethető autók számára sem. Igaz, kezdetben csak egy autónk van, de ha legyaluljuk egy ellenfelünket, a meccs végén megvásárolhatjuk tőle a roncsot, már persze ha van elég pénzünk rá. Így akár tizenöt-húsz kocsink lehet, melyek mindegyike ténylegesen más menettulajdonságokkal rendelkezik, nem úgy, mint pölö a Need for Speed mobiljai. (Hehe! Ezért biztos kapok pár méltatlankodó megjegyzést a fanatikusoktól.) Nyomulhatunk egyszerű sportkocsival, felújított század eleji autóval, rakétakocsival, kamionnal, de az ínyencek kipróbálhatnak második világháborús repülőgépet, buldózert, nyaktilóval felszerelt targoncát és… kombájnt. YEARGH!

További turbózásra is van lehetőség. Bármikor, amikor elegendő pénzzel rendelkezünk (50.000 credit) vásárolhatunk erősebb páncélt, motort vagy lökhárítót, hogy egyszerűbbé tegyük a népirtást. Mondjuk, ez elég sok pénz, ezért az okos pályatervező bácsik is rejtettek el a pályákon fölvehető extrákat.

De ha már szóba hoztam a pályatervezőket, szóbeli gratulációban kell részesítenem őket. Nagyon király, amit alkottak! Hihetetlenül változatos és egyedi pályákat hoztak létre. Versenyezhetünk zsúfolt metropoliszban, alpesi

síparadicsomban pingvinek és rénszarvasok között, hegyi munkástelepen teheneket és birkákat kergetve, repülőtéren, a Boingek kerekei között kavarogva, egyiptomi sivatagban, burnuszos arabokat üldözve és piramisukban szunnyadó fáraók örökké tartó álmát megzavarva, de a kedvencem a vidámpark volt. Biztos vannak páran, akik emlékeznek a Stunts című ősrégi autóversenyre. Ez abban tűnt ki korabeli társai közül, hogy ugratók, csövek, meg halálkarikák között kellett nyomulni. Na, ezt mind meg lehet itt is tenni, csak sokkal jobban. Húúúúú! Most jutott az eszembe a USS Lewinsky (mire is emlékeztet ez engem...) névre hallgató anyahajó. Na, azon is lehet szívatni a népet!

AYE! Kezdek megint belelkesedni, könnyen lehet, hogy félbe kell szakítanom a cikkírást, egy gyors vadászatra. Pedig még mennyi mindenről nem beszéltem! Például a föllelhető kis zöld, sárga, piros dobozokról. Ezek valamiféle rövid időre aktiválódó, vagy opcionálisan használható, legkésőbb a verseny végéig tartó extrát adnak. Ilyenekből is akad elég sok. Kocsinkból kicsapó villám, mely pillanatok alatt végez akár tíz emberrel is, meg minden, mi szem szájnak ingere, de fölösleges felsorolni, mert úgyis csak azok számára érdekes, akik játszanak, azoknak meg nem újdonság.

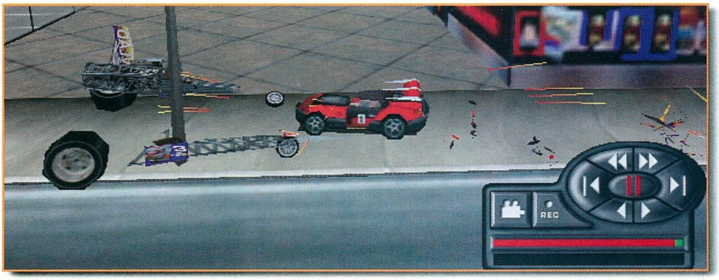
És ez még mindig nem minden, mi elmondható. A változatos játék egy dolog, de nem csak ez teremti meg a hangulatot. Legnagyobb megdöbbenésemre, mikor elkezdődött a verseny, egy régi-régi hangot hallottam „felcsendülni” hangszóróimban. Hát ezek az őrültek nem az Iron Maident kérték föl, hogy csináljon már zenei aláfestést?! Eszméletlen! Azért hol volt ilyen azelőtt? Egyedül a Queen – The Eye volt, aminek egy legenda szolgáltatta a zenéjét. Mondom, királyok a Stainless Software-esek!

Huh! Ennyinek már elégnek kell lenni, hogy mindenki megvegye a programot, de ha valaki még mindig tétovázna, nézzen föl a CD-re, ahol pár Oscar-díjat érdemlő gázolást rejtettünk el egy könyvtárban. Végezetül pár tippel szeretném egyengetni a kezdő játékosok rögös útjait.

– A játékban tíz group van, mindegyiken négy pálya. Az első három tetszőleges sorrendben (akár többször is!) teljesíthető, ezek után válik elérhetővé, a negyedik rész. Itt mindig valami speciális feladatot kell teljesíteni. Később majd azokról is írok, de szerintem, ha nem akarjátok, hogy lelőjem a poént, csak akkor olvassátok el, ha elakadtok valahol.

– Tanuld ki a pályák fortélyait! Érdemes többször próbálkozni, hogy rájöjj, hol, milyen extrákat lehet fölszedni, hogyan lehet megtalálni az elrejtett spéci holmikat, hogy később a játékban, vagy esetleg multiplayer módban minél eredményesebben teljesíthess. Egyik fanatikus ismerősöm egyetlen városi pályán (ami a demoban is volt) összegyűjtött háromszor egy sor spéci cuccot, hárommillió creditet, kétszáz percnyi plusz időt, és több mint ezer embert mészárolt le, mielőtt megunta volna a dolgot. (Bár, szerintem, azóta megdöntötte a rekordját.) Ő mutatta meg azt a helyet is, ami teletölti az összes szabad tulajdonságot. Én viszont nem árulom el, hol van, hátha egyszer összeakadunk a neten „multiplájerkedés” közben! Keresd meg, beee!

– Tanuld meg használni a kéziféket (space) és a kormány megtépését is (z)! Az előbbi az éles kanyarok bevételében (is) segít, az utóbbival pölö álló helyzetből, szűk helyeken is meg tudsz fordulni. De ezt még használhatod oldalra dőlt kocsik talpra állítására is, ha nyomva tartod a gombot, nyomod a gázt, és közben ide-oda tekergeted a kormányt. Némely verdánál bejön. Ha mégsem működik, még mindig

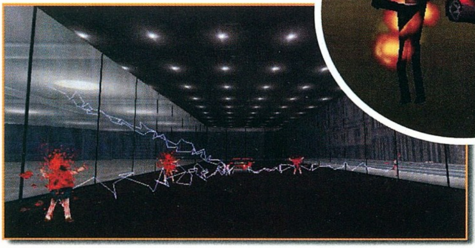


ott van az insert, ami biztosan segít, sőt kétszer megnyomva akár egy régebbi helyre is visszakerülhetsz (persze dupla pénzért).

– Kezdetben az egyik legjobb kocsi a rózsaszín Cadillac, két vibrátorral az elején. (Lehet, hogy nem az, de arra hasonlít.) Egy csomó nehéz pálya könnyedén teljesíthető vele, mert gyors, erős, súlyából adódóan nehezen borul fel, de ha mégis megtörténik az elkerülhetetlen, sokkal nagyobb az esély, hogy magától visszaáll a kerekeire.

Mivel úgy tervezem, sok képet akarok betetetni a cikkem mellé, nem magyarázok túl soká, csak leírom a megígért tippeket a küldetésekhez. Még egyszer szólok, csak akkor olvasd el, ha nagyon nem boldogulsz egy szinttel!

1: Időre kell megtenni öt kört egy pályán. Semmi extra, könnyen teljesíthető.



2: Háztetőkön ugrálva kell radarantennákat összetörni. Olyan kocsi kell, ami jól gyorsul, de súlya is van, hogy ne boruljon föl leérkezéskor.

3: Az emberek között dúló fertőzést kell megállítani huszonkét beteg kiiktatásával. Elég szemét küldetés, de felturbózott motorú kocsival teljesíthető. Gondot főként egy dombtetőn egyedül álldogáló pasi okozhat. Ide vagy igazán jó motorral fölmászva, vagy az induláskor bal kéz felé eső hídpilléren található kengurut fölvéve lehet feljutni. A hegytető peremén mászkáló fickókat meg legegyszerűbben nekik rontva tudod megölni, aztán zuhanás közben insertet nyomni, hogy visszakerülj a tetőre.

4: Egy dömpert kell agyonütni. Bal kéz felé rögtön látszik egy piros doboz, benne Solide Granite Carral. Ezzel egy percen belül ki lehet nyírni a kocsit. (8.800.000-ért meg is lehet venni. Meglehetősen durva darab.)

5: Ez is nagyon nehéz pálya. Csak három kört kell megtenni havas úton, de nagyon meg kell ismerni az utat, és mindenképpen jó kocsival kell menni. A rózsaszín Caddivel viszonylag könnyen teljesíthető.

6: Néhány bohóc megunta az életét. Könnyű pálya, még a tűzkarikák közötti fickókat is elég csak megijeszteni, hogy leugorjanak. Ha mégsem jönne be a dolog, 96-97 km/h-val elrugaszkodva el lehet őket találni.

7: A reptér irányítótermében kell négy pasast kinyírni. Nem egyszerű, de egy kenguruval besegítve az ugratónak, sikerülhet bejutni az ablakon. Persze, ha van Annihilatorod, úgy sokkal könnyebb.

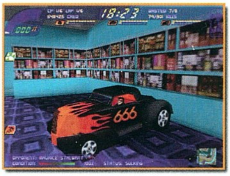
8: Összetett küldetés. Le kell rombolnod egy anyahajón a légvédelmi ágyúkat, aztán a hajófenéken szétütni a reaktort (ezekhez gránitautó kell!), végül a parancsnoki toronyban ácsorgó gonosz admirálistól kell megszabadítani a világot. (Annihilator erősen ajánlott.)

9: Aláaknázott olajkutakat kell a levegőbe repíteni a hozzájuk tartozó detonátor segítségével. Semmi extra, csak egy pici szívatás: a térkép délnyugati részén is van egy kutacska.

10: Itt a vége, fuss el vele! Méghozzá inad szakadtából, mert nagyon kevés az idő. Tipp nincs, csak ez: tanuld ki az atomerőműves pályát!

Bird

Special thanks to Csaba for the pix!



Összegzés

Stainless Software	P200	Grafika:	90%	91%
	32 MByte RAM	Hang:	90%	
SCI	140 MByte HD	Játszhatóság:	95%	
www.sci.com	3Dfx támogatás: 3Dfx, D3D			

A PhotoREt II színrétegező technológiával az igazi szépség a részletekben rejlik.
Lenyűgöző látvány, ugye?
De ami igazán megkapó benne, az szemmel nem látható. A HP különleges PhotoREt II színrétegező technológiája minden egyes ponton 16 színes apró tintapöttyöt képes elhelyezni, így biztosítva a mindig elképesztően tökéletes fotóminőséget. Forradalmian új eljárással továbbítjuk az adatokat a nyomtatófejbe, ezért tudunk mi a leggyorsabban nyomtatni. És az sem számít, milyen papírt használ. Miért elégedne meg ennél kevesebbel? HP PhotoREt II színrétegező technológia – páratlan fotóminőségű nyomtatás akár a köröm hegyén is.
HP DeskJet nyomtatók
HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities
http://www.hp.hu/Periferiak/ HP Hot-Line: 343-0310

CPU		VGA	
Intel 166 MMX	16.000	S3 Trio 64 V2 DX	3.200
Intel PII C. 266	17.000	S3 Virge 4MB DX	4.500
Intel PII C. 300 A	23.500	S3 Trio3D 4MB Agp	5.200
AMD K6-2 300 3D	22.500	Matrox Prod. 16 MB	16.000
Alaplap		**3Dfx**	
Intel TX 512kb	11.000	Elephant 4MB PCI	14.000
VIA 100MHz AGP	14.000	WooDoo Rush 6MB	12.000
PII ALI Pro AGP 100	16.000	Diamond M. 3D 4M	16.000
PII Abit BH6	25.000	Diamond WooDoo II	30.000
HDD		**Monitor**	
2,1 Seagate	26.500	14" LIKOM Dig.	26.500
3,2 Seagate	29.000	14" AXION Dig.	28.000
3,2 Quantum EL	27.000	15" LIKOM Dig.	35.000
6,4 Quantum EL	34.000	17" LIKOM Dig.	62.000
CD-ROM		**Kiegészítők**	
24X Cyberdrive	9.000	ESS Hangk.	2.500
32X Sony	11.500	1,44 FDD	3.200
24X Panasonic	12.000	Minitorony	4.100
A pirossal jelölt árak Áfá-sak!		TDK írható CD	350

EXTREME COMPUTERS

Game Club

A Nyugatitól csak 2 percre találhatod meg Budapest egyik legújabb játék klubját. Ha igényes környezetben szeretnél játszani, nálunk megteheted ezt a legújabb programokkal: Interstate sorozat, NFS III. (Force Feedback-es kormány+pedál), Fifa 98, Rainbow Six, Commandos és a jó öreg Quake I-II. Gépeink : Intel PII, 64MB, 3dfx, 15" dig. Mon.!!

Ezenkívül foglalkozunk még használt alkatrészek adás-vételével, komplett konfigurációk összeállításával és akár utólagos tuningolásával is. A nálunk vásárolt tuningra garanciát vállalunk !!

Üzletünkben TAGSÁGI-t válthatsz, mellyel nem csak olcsóbban játszhatsz, de az országban először kedvezményekben részesülsz MINDEN HARDWARE árból is!

Cím: 1065 Podmaniczky u. 2

Tel/Fax: 302 3068 / 06 209 21 8686

PixelView

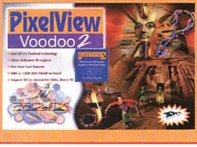
VISUAL MEDIA

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

- **All-in-Combo TV:**
  Intel 740 chip AGP busz
  3D VGA 8MB SDRAM
  Philips TV tuner (overlay)
  FM rádió + Teletext
  Videó digitalizálás + „képlopás"
  Távirányító hardver
  DVD/MPEG II szoftver

- **PlayTVpro:**
  PCI TV-tuner kártya
  Beépített teletext
  Video + Audio capture
  FM rádió (opció)

- **Meeting PAK*lite*:**
  Videokonferencia Kit:
  Capture kártya
  Digitális kamera
  Mikrofon
  Video Mail
  W95, OSR2, W98



- **3Dfx II Voodoo2:**
  3x 3Dfx chip
  12MB EDO RAM
  3D-s játékok:
  Forsaken,
  Incoming,
  G-Police

OLD MAN

Tuningműhelye

HardWerem-96 KFT

Budapest, VI. Csengery-u.55.

Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647

Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig

- Válogatott processzorok -

- A legújabb Pentium, és Pentium II. alaplapok -

- Csúcs tuning-konfigurációk -

E-mail: oldmman@mail.matav.hu

Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver/

✓ EP-112A ✓ VIA Apollo Pro Chipset ✓ 133MHz buszsebesség
✓ Intel Pentium II 233-550MHz ✓ 2S/1P/1USB ✓ USDM, KBPO, ESSJ

✓ EP-58MVP3G-M ✓ VIA MVP3/596 Chipset
✓ 112MHz buszsebesség ✓ 1MB Cache (ATX-nél)
✓ Processzor 120-500MHz-ig ✓ 5PCI/2ISA/1AGP

KOMEL KFT
1118 Bp., Csiklhegyek u. 12.
Tel: 246-8411, 246-2734

SAM COMPUTER KFT
1148 Bp., Csernyus u. 63/a.
Tel: 222-1768, 363-5277

KVENTA KFT
1067 Bp., Podmaniczky u. 37.
Tel: 269-5262

SVED OK

Hivatalos EPoX disztributor
1143 Budapest, Francia út 38/b Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu

2 év garancia

NETWORK GAME CENTER

COMPUTER CLUB

QUAKE II. BAJNOKSÁG

DECEMBER 19.
FACE TO FACE

DECEMBER 20.
FREE FOR ALL

DECEMBER 21.
CAPTURE THE FLAG

JÓZSEF KRT. 70. 1. EMELET

3 1 4 1 6 9 5

---

sPéCi computer Kft.

1148 Budapest, Bánki Donát u. 62. Tel./fax: 220-0590
Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- AMPTRON Pentium alaplapok
- Intel, Cyrix processzorok
- Seagate, WD, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

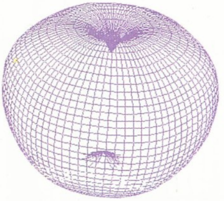
S3 Trio 3D 4MB SGRAM	4.880,-
AMD K6-2 3D 266 MHz	18.180,-
36x CD ROM	8.480,-
Pentium II EX alaplap AT/ATX + Sound	16.240,-
TXPRO AGP BH6 alaplap	14.580,-
Pentium II ABIT BH6 alaplap	22.980,-
Intel Pentium II Celeron 300A CPU	24.400,-
Panasonic 15" monitor 2 év garanciával	45.800,-
Banshee VGA AGP 16 MB SDRAM	21.440,-
Komplett Pentium számítógépek monitor nélkül	64.560 Ft-tól

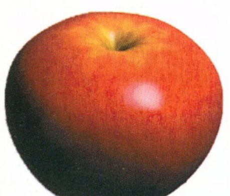
Gépbővítést, átalakítást akár azonnalra is vállalunk.

Honlap: www.speci.hu E-mail: speci@speci.hu
Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink az december 1-i árakat tükrözik, 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák és beszerzéstől függően változhatnak.

3D Studio Max 2



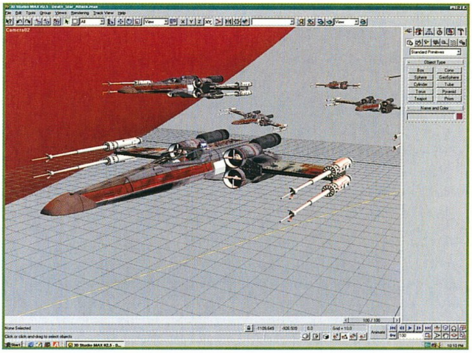


EGY KIS ELMÉLET

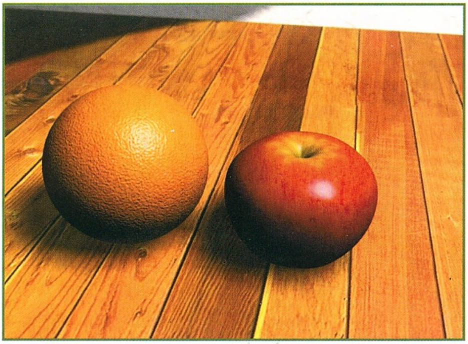
Üdvözlet mindenkinek itt, a papír Guruban. Először is, akik itt a LightWave rovatot várták, azok ne ijedjenek meg, Gabriel nem vész el, csak átalakul, illetve a CD-re költözött. Ahonnan egyébként én sem költöztem ki, mivel ez a két oldal nem igazán lesz elég a 3D Studio rovathoz. A régebbi olvasók tudhatják, hogy a dolgokat annak idején eléggé a közepén kezdtem el, nem gondolván a számítógépes grafika iránt érdeklődő, de még kezdő olvasókra. Nos, a reakciókhoz (és Tatcomék kéréséhez) igazodva most egy kicsit visszamegyünk az elejére, és elkezdjük az alapokkal való ismerkedést. Ennek megfelelően a CD-n lesz a tutorial első gyakorlata is, valamint persze a haladóknak is némi anyag.

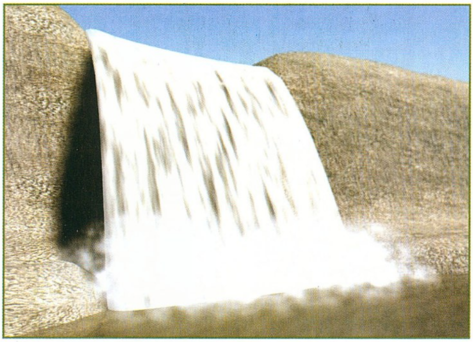
A legalapvetőbb különbség a játékokban is használt valós idejű, és a „renderelésnek" nevezett számítógépgenerált grafika között az egyes képkockák kiszámítására fordítható idő mennyisége (nyilván a felhasználásuk mellett). Egy interaktív alkalmazásban a leképzésre maximum a másodperc tört része fordítható, míg az utóbbi esetben leginkább a megrendelő pénze és türelme határozza meg a rendelkezésre álló időt. Ebből következően a felhasználható matematikai módszerek jóval bonyolultabbak lehetnek, sokkal több kiinduló adattal, még pontosabban szimulálva a valós viszonyokat. Lássuk tehát, hogyan is működik a látásunk.

A természetben a fény valamilyen forrásból szabadul fel, energia felhasználásával, majd igen nagy sebességgel haladni kezd a tér minden irányába. Útja során különböző testekkel ütközhet, visszaverődhet, elnyelődhet, végül azonban egyes sugarak a szemünkbe jutnak, és a retinán lévő érzékelősejtekbe csapódnak. Ezekben a sejtekben aztán a fény jellemzőitől függő ingerület keletkezik, amelyet értelmezve álltja elő agyunk az általunk látott képet. Ebből következően akkor láthatunk egy tárgyat, ha arról visszavert fénysugarak jutnak szemünkbe. Ez a fény a tárgy felületétől függően megváltozik a visszaverődéskor, egyes komponensei elnyelődnek, így a fény színe is megváltozik. Tehát egy almát azért látunk pirosnak, mert a róla érkező fény is piros. Eszerint azonban a tárgy színe függ a megvilágító fény színétől is: a fehér, minden színt tartalmazó fényben látszik csak biztosan a valódi színe. Például, egy zöld tárgyat kék fényben kéknek látunk, mivel a fényből hiányzik a sárga komponens, piros fényben pedig feketének (Mi emberek hajlamosak vagyunk hangulatokat társítani az egyes színekhez, így a fény színével manipulálva jelentősen növelhetjük egy kép hatását. Ezt a jelenséget kihasználandó, a mai játékok engine-jei már szinte kivétel nélkül képesek a színes fények kezelésére.). A tükröződés jelensége is a fentiekből következik, mint ahogy az is, hogy valójában minden tárgy tükröz valamilyen szinten, csak az általunk tükörként használt tárgyak szinte a teljes rájuk eső fényt visszaverik. A másik fontos jelenség a fény szóródása, vagyis hogy a fénysugarak nagy része a tárgyakról visszaverődve olyan helyekre is eljut, amelyek takarva vannak a fényforrások elől, így indirekt módon bevilágítva őket. Ezért lehet világos például egy olyan szobában is, ahová nem süt be a nap.



A számítógépes kép generálása tehát úgy történik, hogy egy kiválasztott pont, a kamera helye elé helyezünk egy „ernyőt", és megnézzük, hogy az egyes pixeleknek megfelelő pontokra eső fénynek milyen a színe. Ehhez valahogy meg kell valósítani azokat a felületeket, amelyekről a fény a képre juthat. Erre az eszköz a térgeometria, vagyis a tárgyakat geometriai objektumokkal ábrázoljuk. A manapság használt módszer szerint minden tárgyunkat háromszögekre (poligonokra) bonthatjuk, mivel ez az a síkidom, ami szükségszerűen mindig konvex, vagyis az alkotópontjai mindig egy síkban vannak (ennyit azért mindenkinek tanulnia kellett középiskolában), ellenkező esetben ugyanis hibák és torzulások keletkezhetnek a képen. A háromszögünk meghatározásához tehát kell három pont, az azokat összekötő élek, valamint egy normálvektor, ami a felületre merőleges, és megmutatja hogy az melyik irányból látható. Ehhez némi magyarázat kell: gyorsasági okokból a 3D-s programok a tárgyakat üregesnek tekintik, és a felületeknek csak az egyik oldalát számítják ki. Kellő mennyiségű poligonból minden görbe felület utánozható annyira, hogy a különbségek elvesszenek - gondoljunk csak bele, milyen közelről kell megnézni egy harminckétszöget, hogy ne körnek látszódjon (elég közelről...). A tárgyakon kívül szükségünk lesz még nem-geometriai objektumokra, fényforrásokra és kamerákra. Ezek



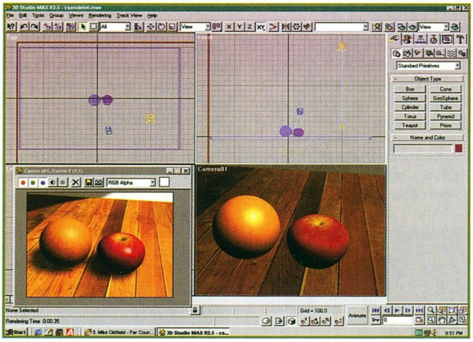


egy háromdimenziós koordinátarendszerben helyezkednek el, és hatalmas táblázatokban tárolódnak a memóriában. Az egyes értékeket a nagy pontosságigény miatt lebegőpontos számábrázolással kezelik, ennek feldolgozásához van szükség jó lebegőpontos processzorra. Ezután jöhet a kép elkészítése, az optikai törvényszerűségek alapján.

Először is, a tárgyaknak bizonyos felületi tulajdonságait kell meghatároznunk, például, hogy hogyan és mennyire veri vissza, illetve ereszti át a fényt, milyen színű és hasonlók. Ezek alapján lehet valamilyen módszerrel megállapítani, hogy milyen színű fény jut róla a kameránkba. A legtökéletesebb algoritmus a radiosity-s képszámítás, ami teljesen valós fényszimuláción alapul. Hátránya az, hogy elméletileg végtelen számú visszaverődést kell kiszámítania. Ezek száma ugyan csökkenthető az élethűség rovására, de még így is olyan számításigényes, hogy PC-re nincs is igazi radiosity-s program. A ma használt legélethűbb módszer a ray-tracing algoritmus, ami csak azokat a fénysugarakat követi végig, amelyek a kamerába jutnak (illetve az árnyékokhoz is kellenek még plusz fénysugarak), de ehhez fordítva kell haladnia a fény útján, a kamerából a tárgyakon át a fényforrásba - elvégre máshogy nem tudható, hogy mely sugarak alkotják majd a képet. Ez az algoritmus is valós fizikai képleteket használ a fénytörés és fényvisszaverődés szimulálásához, de az ütközések száma itt is korlátozott - egyébként két tükröződő tárgy között a végtelenségig ugrálhatna a programunk. A ray-tracingnek igazából egyetlen hibája van: még a mai csúcsteljesítményű számítógépeken is meglehetősen időigényes egy kép elkészítése, a rengeteg számítás miatt. Emiatt született jó pár alternatív algoritmus, amelyek jelentős időmegtakarítást érnek el, kompromisszumokat kötve az élethűség rovására.

Az eszközök tehát adottak, de még mindig vannak problémák. Egy tárgyat ugyanis az élethű megjelenítéshez végtelen számú sokszögre kellene bontani, ami viszont kezelhetetlen adatmennyiséget jelentene. Legelőször tehát itt jön be a csalás a dolgokba - az egyes poligonok felületét nem homogén színűnek ábrázoljuk, hanem egy árnyékoló algoritmussal módosítjuk. Ezek közül a legegyszerűbb a Gouraud árnyékolás (ő egy francia matematikus, aki kitalálta), ami főleg gyorsasága miatt kedvelt a játékokban. A lényege az, hogy egy egyszerű színátmenetet generál a poligon felületére, amit az átmenet irányának, valamint kezdő- és végszínének gondos megválasztásával egész élethűre lehet hangolni. Ennél fejlettebb a legelterjedtebb, a Phong algoritmus (ő pedig vietnámi matematikus). Ez már a valós fényviszonyokat veszi figyelembe, és képes a felületi becsillanás számítására is. Ezt angolul specular highlight-nak nevezik. A jelenség lényege az, hogy a fény a felület egy kis részéről nagyon erősen verődik vissza, nagyjából ott, ahol a fényforrás tükörképe lenne (nyilván több fényforrás több csillanást eredményez). Ilyen becsillanások főleg sima felületeken, műanyagokon és fémeken jelentkeznek. A gömbön, mint tipikus példatárgyon például egy apró fehér pöttyként keletkezik, a megvilágított félgömb közepén.

A grafikusok eszköztárát a fentieken kívül még egy sor egyéb funkció segíti. A vetett árnyékok megjelenítése, a különféle, geometriai testekkel nem modellezhető tárgyak és jelenségek szimulálása, valamint a kamerák felépítéséből származó hatások (mélységélesség, lens flare, stb.), mind-mind a nagyobb élethűséget szolgálják. Hasonlóan fontos a nem, vagy csak túl bonyolultan modellezhető felületi mintázatok megjelenítését szolgáló textúrázás. Ennek lényege, hogy egy bitmapet matricaként helyezünk egy tárgy felületére, nagyjából úgy ahogy a mai 3D-s játékokban. A fő különbség az, hogy itt az algoritmusok maximális pontossággal dolgoznak, a perspektíva korrekció, a filterelés egyaránt jellemző, sőt itt jóval bonyolultabb módszerekkel történik, de ennélfogva az eredmény is nagyon élethű. Textúra azonban nem csak bitmap lehet, hanem úgynevezett procedurális textúrák is léteznek. Ezeket valamilyen matematikai függvények írják le, tipikusan ilyen pl. a fraktál zaj, a színátmenet, vagy akár a sakktáblamintázat. Ezek a mapek nemcsak a tárgy színét befolyásolhatják, szimulálhatnak felületi egyenetlenségeket (bump map), átlátszóságot (opacity vagy clip map), de a tükröződések is szimulálhatóak velük, lásd előző PC Guru.



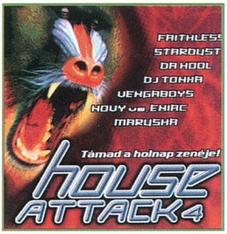
Most már megvannak a módszereink egy kép előállításához, csak egy jelenetre lenne szükségünk. És itt kezdődik a számítógépes grafikusok munkája. Először létre kell hozni a geometriát, vagyis a sokszögekből álló tárgyakat. Másodszor, a tárgyaknak felületi tulajdonságokat, anyagot kell adni, szükség esetén textúrákkal beborítani. Aztán megfelelő módon be kell világítani a jelenetet, majd beállítani a kamerát és a tárgyakat. Emellett az egész folyamat alatt ügyelni kell két nagyon kényes dologra, az élethűségre, és a festészetből származó, művészi kompozíciós szabályszerűségekre. Ezek megfelelő összehangolása eredményezhet valóban kiváló képeket. Animáció esetén pedig következnek még az animátorok, akik a tárgyak, a világítás, és a kamerák mozgását kell megoldják, az ő feladatuk áll a legközelebb a hagyományos rajzfilm-animátorok és filmes szakemberek munkájához. Legközelebb tehát a modellezés, a geometriai tárgyak előállítása lesz a téma.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@labor.obuda.kando.hu

Zene válogató

HOUSE ATTACK 4.

Alig telt el pár hónap House Attack 3 megjelenése óta és már itt a folytatás, ami ismét hozza a jól megszokott disco-s, dance-s, house-os hangzást 14 felvétel formájában.



Az album csúcspontjai (röviden): az év egyik nagy klub-himnusszá váló Stardust (fél Daft Punk) féle Music Sounds Better With You (ami egy tipikus vokális ibizai már-már funky-s dance house), a Faithless God is a DJ-nek a The Sharp Boys által készített különleges remixe, és végül, de nem utolsó sorban DJ Krid vs. Pacco Belucci El Ritmo Del Verano-ja, ami hozza a most hyper kedveltnek számító spanyolos vonalat, és akkor még nem beszéltünk Marusha Free Love-járól, Da Hool Hypochonda-járól, az agyon játszott Vengaboys slágerről az Up and Down-ról.

STERBINSZKY: HITS FROM CLUB E-PLAY

Sokat váratott magára (az egyik) legnépszerűbb hazai house DJ-ink mix albumának megszületése, de november végére végre megjelent. Azt hiszem senkinek sem kell bemutatni a DMC bajnok Sterbi-t, hiszen az E-play Club-bal és Tour-ral teljesen egyévált neve, mint rezidens DJ, és mint szervező is roppant elismert, stílusát országszerte megismerte a hálás közönség. Az album az utóbbi idők nagy klubslágerei mellett tartalmaz jónéhány keményebb muzsikát és trance-t is, de alapvetően hozza a jellegzetes, összekeverhetetlen Sterbinszkys stílust. Többek között hallható a Groovy 69 féle Stardust feldolgozás Jane Fonda cuki hangjával, Mr. Bump Untidy Dub-ja, a Mucho Bajo J. Graü-tól, Lighthouse Family, Victor Calderone, Three Drivers on a Vinyl, Grooveyard és persze BT azaz Brian Transeau.

IBIZA MIX'98 BY DJ JUNIOR

A Hot Mix-ek óriási sikere után újabb mix albummal jelentkezett Junior, ezúttal valódi forró „ibiza

feeling" slágereknek lehetünk fültanúi. Nem véletlenül kedvenc kikapcsolódási pontja a Baleár-szigetek kisebbik tagja oly sok klubber számára a világon, hiszen itt játsszák a legkellemesebb slágeres, vokális dance zenéket (pl. Pacha, Space, Café Del Mar klubok). A mix a megszokottnál pörgősebb (változatosabb lett), nem véletlen hiszen tele van jobbnál jobb előadókka, sl slágereikkel (csak néhányan David Morales, Barbara Trucker, Aquarius, Lovestation, Three Drivers on a Vinyl és persze Mousse T. és Ultra Naté lehet sorolni a végtelenségig). Ismét egy populáris, mindenkinek ajánlható album a nyár csúcsaiból...

MINISTRY OF SOUND THE ANNUAL IV. MIXED BY JUDGE JULES & BOY GEORGE (2 CD)

A Ministry Of Sound fogalom a zenei szakmában, hiszen jellegzetes logoja minden vele kapcsolatos anyagon ott tündököl, sőt mint a

legismertebb angol club és label, saját nemzetközileg terjesztett újsággal is rendelkezik (Ministry). A nemrég megjelent válogatás is elhoz egy csipetnyi Ministry-s hangulatott Magyarországra, hiszen az év eddigi nagy slágerei mind-mind felcsendülnek rajta, ráadásul fantasztikus minőségben és stílusban vannak összekeverve (2 stílus: á la Judge Jules & Boy George). Reméljük hamarosan újból ellátogatnak kis hazánkba és ismét elvarázsolják a hazai clubbereket, úgymint 1997. októberében tették. Ja, majdnem elfelejtettem: a 42 felvételhez bőrtok és 38 oldalas könyvecske is tartozik (úgye, úgye kedves magyar kollégák...lehet példát venni :)

E-PLAY NEXT ONE

Tavasszal jelent meg a house, trance válogatás első része, telis tele

a hazai (főként E-play-es) DJ-k saját készítésű zenéivel.

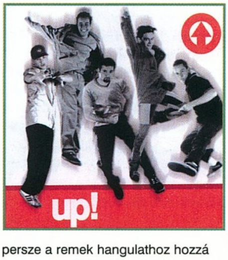
BRAVISSIMO 5. (DUPLA CD)

Immár évek óta fogalom a magyar zenei életben, ez a hazai sztárok aktuális slágereiből készült

válogatás. A Bravissimo mindenfajta zenét tartalmaz, a rocktól a funkyn át a danceig mindent, ami szem szájnak ingere (pl.: Ákos, Ganxta Zolee, LGT, Császár Előd, Back To Black, Animal Cannibals, V-Tech, Emergency House, Fresh stb. stb.), idén ráadásul (első ízben) dupla CD-n, azaz több mint 140 percben hallhatjuk vissza az év nagy (magyar) slágereit. Tudom ajánlani mindenkinek, aki szereti az „egyet fizet, kettőt kap" formát.

UP: SUNSHINE BOOGiE

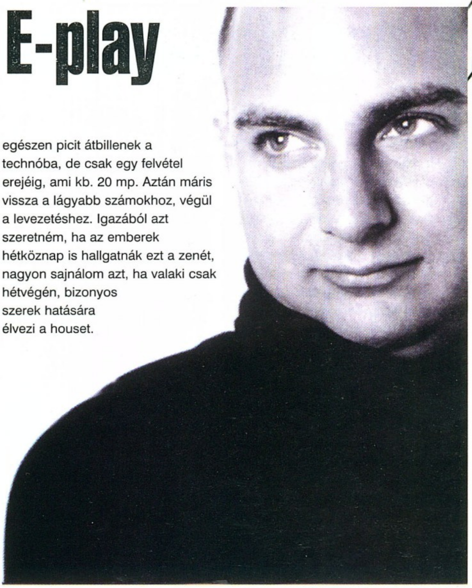
Az ősz egyik nagy meglepetése az UP bemutatkozó albuma. Az 5 srác laza, kimunkált funky-s, dance-s zenéjével sokakat elkápráztatott, ami leginkább a Jamiroquai-hoz és a Back II Black-hez hasonlítható, nagyon vidám szövegekkel. Ja és



persze a remek hangulathoz hozzá tartozik a sok-sok scratch (lemez húzogatás), amit a zenekar egyik oszlopos tagjának DJ Quick-nek (akit a nagyközönség a DJ Junior Rappers In Da House-jából már ismerhett) köszönhettünk. Külön ajánlom a Dolphin Babyt, és a Ne állj meg-et.

freeboy™ (Szabó Dani)

Hits from the club E-play



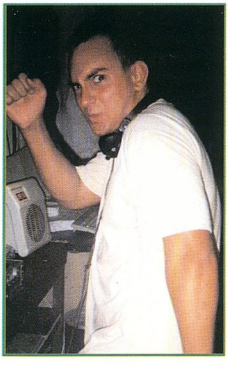
A jövőben szeretnénk a PC Gurut színesíteni azzal, hogy sikeres emberekkel készítünk interjúkat, akik valamilyen módon kötődnek a számítógépes játékokhoz. Sterbinszky Károlyról mindig is tudtuk, hogy nagy játékos, ráadásul épp a napokban készült el az első mix albumával, a Hits from the club E-play-jel. Erről, a kedvenc játékairól és a távolabbi terveiről kérdeztük a népszerű DJ-t.

(A helyszín az újjáalakított E-play club, ahol abban a szerencsében volt részünk, hogy pont egy futó DJ. tanfolyam mellett készítettük az interjút. Ennek egyenes következménye, hogy végig mentek a jobbnál jobb zenék, illetve az, hogy időnként alig értettünk valamit egymás szavából. Viszont az egésznek nagyon nagy feelingje volt, kis híján kedvet kaptam ahhoz, hogy a lemezjátszók mögé álljak:)) már mint ezt DJ Shoebaron mondta...

Milyen játékokkal szeretsz játszani? Milyen a kapcsolatod a számítógéppel?

A kedvenceim a stratégiai játékok és a 3D shooterek (Quake, Caesar 3). Az Unrealt és a Tomb Raider 2 végig is játszottam, utóbbit még a laptopomon, a kocsimban. Most legjobban a Settlers 3-at és az Ages of Empire 2-t várom. A napokban elkezdtem a Battle Zonet, de nincs sok időm rá. Az elmúlt 2-3 hónapban egyáltalán nem volt időm játszani.

A játékokon kívül természetesen dolgozom a géppel, sokat internetezek, szoktam IRC-zni is, többnyire a magyar csatornákon (#magyar, #hungary, #csevej, stb.).



PC GURU Interjú

Rendszeres olvasója vagyok a PC Gurunak is.

Milyen géped van?

Otthon egy PII 300-as 3D gyorsítóval, a laptopomat már eladtam.

Hogy kezdődött a karriered?

Annak idején az apukám is diszkózott, tehát a családban megvoltak a tradíciók. A HI-FI tornyot hamar leamortizáltam, hurcoltuk ide-oda bulikra, kezdetben leginkább a gimnáziumi rendezvényekre. Ezt követte pár buli a Taurus művelődési házban. '88-ban odamentünk a Galaxis (Kolossy tér) diszkó akkori DJ-jéhez Bene Gáborhoz és elmondtuk neki mivel is foglalkozunk. A fogadtatás elég jó volt, másnap már élőben keverhettük a lassabb zenéket. Ezt követte a Moment, a Young MC, a Big Box, majd a Bedrock 6 évig. Végül az E-Play. Funkyval kezdtem, kb. két és fél éve már csak houset játszom. A kettőt szerintem nem lehet keverni.

Mi a titkod? Miért vagy közönség kedvenc?

Szerintem egy lemezlovas legyen lemezlovas, fontos a jó kapcsolat a közönséggel. Nekem folyamatos kontaktusom van velük, mindig elkísérnek a vidéki bulikra is. Én nem úgy diszkózok, hogy van két lemezjátszó aztán néha felnézek elölük. A fenét, bulizom együtt a közönséggel, beépülök közéjük. Ez nagyon sokat számít.

Az albumról...

Mi alapján válogattad a számokat?

Próbáltam a közönség ízlését szem előtt tartani. Persze ez nem azt jelenti, hogy a számok nagyon populárisak és kommerszek lennének. Ezt mindenképpen szerettem volna elkerülni, az egész alapja a közönség kedvencei, a saját egyéniségem, és a tapasztalataim. Érzésem szerint ha a Repeated Love-ot föltettem volna, akkor lenne kommersz az egész. Pedig megkaptam rá a jogot, de inkább nem tettem föl.

Ha megfigyelitek az egésznek van koncepciója ami nem minden mix. albumra igaz. Tipikus példája ennek a Ministry of Sound ami nagyon jól fel van építve. Kellemes, dinamikus zenékkel kezdek amik tiszta ésszel hallgathatók, majd egy egészen picit átbillenek a technóba, de csak egy felvétel erejéig, ami kb. 20 mp. Aztán máris vissza a lágyabb számokhoz, végül a levezetéshez. Igazából azt szeretném, ha az emberek hétköznap is hallgatnák ezt a zenét, nagyon sajnálom azt, ha valaki csak hétvégén, bizonyos szerek hatására élvezi a houset.

Az album vége frenetikusan sikerült. Nagyon jól eltaláltad.

Elindulok, bekeményítek, meghúzom, kicsit megpörgetem egy-két Victor Calderone, Sarah Parker, majd a Wisbonnal átmegyek a trancebe. Ez volt az egyetlen szám amivel kapcsolódni tudtam a Greece 2000-rel. Itt szeretném megemlíteni, hogy az El Nino-ot nem kaptam meg a hazai kiadótól, amit azért egy alapos keresztbetevésnek érzek. Jó lett volna, illett volna az albumba, de végül is megvagyok nélküle. Csak szeretném ha a közönség tudná, hogy ezért nincs rajta az albumon.

Az albumról készült egy videóklip is. Mit érdemes erről tudnunk?

Ez az első videó klipem, óriási nyomot hagyott bennem. A rendező Iványi Márton, akit én csak kis géniusznak hívok. Mind a kettőnknek a kedvenc filmje a Ponyvaregény, erre a történetre alapul a klip is. 30 évvel ezelőtt játszódik, korhű autókkal, öltözékekkel. Többet nem is mesélnék róla, nézzétek meg.

1998. december 19. 16 órától lemezbemutató és dedikálás a Lurdy Házban, a CD-Megastore-ban
1998. december 20. 16 órától lemezbemutató és dedikálás a Mammutban, a CD-Megastore-ban

▶ DEDIKÁLÁSOK

Nagyon büszke vagyok arra, hogy a kiadó ügyvezető igazgatója, Hegedűs László, miután megnézte a klippet ráírta a videó kazettára, hogy "gratulálok". Ilyet állítólag még soha nem csinált.

Mindenképpen szeretném megköszönni a PolyGram-nak azt amit értem tettek, és ahogy az egész albumot managelték.. Én foglalkozom marketinggel, az E-play promóciójával, de úgy érzem nagyon sokat tanultam tőlük.

Mi várható tőled a jövőben?

Most leginkább pihenni szeretnék. Nyáron, ha minden igaz, a Flörtben leszek (minden páros szombat éjszaka). Szeretném elkészíteni a mix albumom folytatását is.

Köszönjük szépen, na majd kérünk tőled egy más véleményt a Settlers3-hoz:).

shoebaron, freeboy

Quake 3

A JÁTÉK VARÁZSA

Tízéves sem lehettem, amikor az unokatestvéreim kaptak karácsonyra egy tévéfocit. A téli szünet izgalmasan telt, órákon keresztül küzdöttünk, és még az ebéd meg a bejglitekercsek ígéretével sem tudtak elszakítani bennünket a képernyő elől. A buta felnőtteket pedig nagy örömünkre könnyedén megvertük.

Azóta persze sokat változott a világ. Technikailag igényesebbé váltunk, egyre látványosabb, egyre ötletesebb játékokat akarunk. A lényeg valahol mégis ugyanaz maradt: olyasmire vágyunk, ami egy időre leköt, magával ragad, sőt, elvarázsol minket, szinte egy önálló, új világot teremt számunkra.

Különösen igaz ez az úgynevezett első személyű (first person) játékokra, mint amilyen a Wolfenstein 3D, a DOOM és minden, ami ezek után jött. Itt meg kell, hogy legyen az az illúziónk, hogy az események velünk történnek, mi éljük át őket, sőt, mi vagyunk az irányítói, legyen szó akár egyedüli, akár kooperatív vagy egymás elleni játékról.

Sajnos azonban tapasztalataink szerint egy idő után minden játék elveszti kezdeti varázsát, megszürkül, egyre ritkábban indítjuk be. Nem lehet például végtelenszer végigjátszani a Quake II-t vagy az Unrealt (jó, ha egyszer végigjátssza valaki), egy idő után már nagyon érezzük a gyengéiket, a szép látvány, a különleges hatások már nem kápráztatnak el bennünket annyira, és a kiábrándító együgyűséggel megáldott gépi ellenfelek támadásai egyre kevésbé villanyoznak fel.

Akkor mégis, hogyan lehetséges, hogy egyesek a mai napig az 1995-ben megjelent, ma már túlhaladottnak mondható grafikával megáldott Quake-et nyomják, gyakran 320x200-as felbontásban, 3D-s kártya nélkül? Miért játszanak világszerte sok ezren a Starcraft egységeivel vagy éppen a Quake II kívülről ismert DM-pályáival? Mi vonzza őket napról-napra a képernyő elé, mi tartja őket izgalomban néha hajnalig is?

Akár közéjük tartozol, akár nem, a választ te is tudod: van valami, amit nem tud pótolni a gép, amit nem lehet beépíteni, beprogramozni egy játékba. Ez pedig maga az ember. Nincs az a gépi ellenfél, legyen az a legügyesebb bot is, ami visszaadhatná egy ember bonyolult reakcióit, különös, egyedi stílusát. Az ember kiszámíthatatlan, képes tanulni egyik percről a másikra, ugyanakkor néha fáradt, és úgy néz ki, mindent elfelejtett, amit eddig tudott... Ilyenek vagyunk és számunkra ilyen egy igazi ellenfél is.

A számítógép ilyenkor már nem ellenfelünk, hanem azzá válik, ami annak idején az a kezdetleges tévéfoci volt számunkra: egy lehetőség arra, hogy két ember megmérkőzzön egymással. Küzdőterep, aréna: egy hely, ahol (ideális esetben) a szabályok egyértelműek, a feltételek egyenlők. Színre léphet az ember.

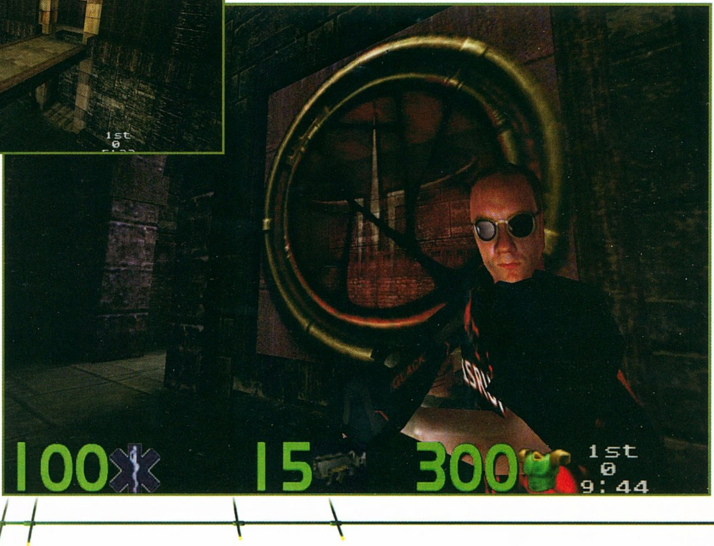
Az előzmények

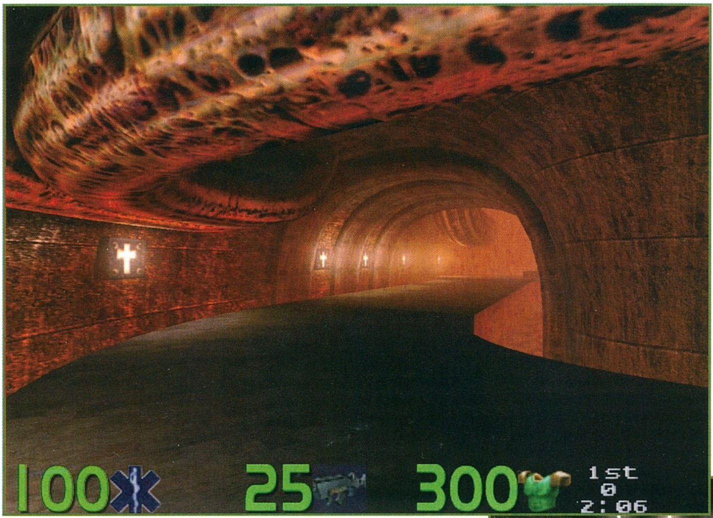
Az id Software először a DOOM-ba épített hálózatos képességeket, ami akkora sikert aratott, és a készítőit is annyira megörvendeztette, hogy következő generációs játékukat, a Quake-et már teljesen ennek szellemében fejlesztették ki. A Quake esetében az egyjátékos üzemmód technikailag csupán egy második emelet volt az ügyfél-kiszolgáló elvre épülő játékban. Ennek az lett a következménye, hogy noha minden eddiginél szebb, valódi térbeli világ tárult elénk, gyönyörű kastélyok, kanyargó zsiliprendszerek, különös szörnyetegek, az egyjátékos játékmenet bizony kicsit egyhangúra sikeredett: meglelni a kulcsot, irtani az ellenséget, megtalálni a kijáratot. A készítők mulasztásukat a Quake II-vel „siettek" pótolni. A grafikát is jelentősen továbbfejlesztették, de a hangsúly a játék menetére és az ellenfelek kidolgozottságára terelődött (nagy kár, hogy ebbe nem fért bele egy kicsit fejlettebb intelligencia), olyannyira, hogy az optimalizált hálózati kódot és a deatmatch-pályákat tartalmazó javítócsomag több hónappal később jelent csak meg.

A QUAKE 3: ARENA

A Quake és a Quake II után a Carmack-vezette cég különböző jövőképek között ingadozott. Eredetileg – akárcsak a DOOM-ot követően – egy gyökeresen új technológia kifejlesztését tervezték, melyet Trinity kódnéven emlegettek. Később úgy látták, ha tényleg mindent nulláról kezdenének, akkor nagyon sokat kellene még várnunk, talán két évet is, mire elkészül a játék. Úgy döntöttek: elég nagy falat lesz először a megjelenítést új alapokra helyezni, a játék és a hálózatos kód újraprogramozása maradhat későbbre. A fejlesztés közben aztán kiderült: noha a gyökeres újdonságok valóban a grafikában lesznek, a fejlődés szerencsére többi területen sem marad majd el.

Az igazán megdöbbentő bejelentés azután június 16-án következett: a játékot „Quake Arenának" fogják hívni, és kizárólag deathmatch-ből fog állni (és azok leszármazottjaiból, mint pl. CTF), az egyjátékos-mód pusztán annyit





Software művészeinek fantasztikus tehetségén múlik. Jó néhány technikai újítást találunk a grafikus motorban. A világítás teljesen megújul, nincs szükség többé sötét pályákra, hogy jól nézzenek ki; a fény megcsillan majd a fényes felületeken. Minden textúra true color színmélységű lesz, ezentúl nem kell a művészeknek holmi palettákkal vesződniük. Semmi akadálya a füstnek és ködnek sem. De az igazi újdonság a Bézier-görbék bevezetése lesz. Ilyen eddig nem volt még egyetlen játékban sem! Az eddigiek mind a poligon-textúra-megvilágítás+effektek sémára épülnek, mindent alakzatot lapos sokszögek sokaságából kellett felépíteni. A Q3A-ban soha nem látott görbe felületek jelennek meg, aminek eredményeképp egy valósághűbb és gazdagabb virtuális világ tárul elénk. A játékosok modelljei továbbra is poligonokból

jelent, hogy botok ellen vívott harcok során egyre feljebb jutunk a ranglétrán.

Meglepő fejlemény. De mit is jelent ez? Nekik komoly terhet vesz le a vállukról: nem „két játékot" kell egyszerre fejleszteniük, mint az eddigi változatoknál, hanem végre arra összpontosíthatnak, amihez a legjobban értenek. Az például, hogy nem kell mindenféle szörnyek modelljeit és animációját tervezgetni, rengeteg időt hagy Paul Steednek, a karakteranimátornak, hogy a játékos-modelleket, azok mozgását tehesse minél tökéletesebbé.

Mit jelent ez egy hard-core kvéker számára? Magát a mennyországot! És akik eddig kizárólag egyedül játszottak? Ők vagy rászoknak a deathmatch-re, vagy nem is játszanak a Q3A-val? Valószínűleg lesznek olyanok, akik nem követik az id Software-t ezen az úton. Carmackék maguk is beismerik, hogy kockáztatnak, nem tudják biztosan, milyen lesz a fogadtatás. A céljuk az, hogy aki még nem ismerné, azzal megízleltessék a deathmatch ízét, rászoktassák a többjátékos mód örömeire. Erre szolgálnak a botokkal vívott küzdelmeink és fokozatos feljebbjutásunk a ranglétrán: bevezetés, csali lesz a hálózatos játékhoz.

Olyan eszközt akarnak adni a kezünkbe, ahol próbára tehetjük képességeinket, és megmérkőzhetünk egy másik emberi lénnyel. Egy jól kidolgozott, saját törvényekkel rendelkező küzdőteret. (Ilyen volt annak idején a maga nemében a tévéfoci is.) Olyan játékot, amit nem törlünk le a gépről, ha végigjátszottuk, amit nem ununk meg pár hét alatt, hanem évekig izgalomban tud tartani bennünket, mert egyre jobban belejövünk, később esetleg csapatot (klánt) alakítunk, talán részt veszünk versenyeken is. És az Interneten számos izgalmas módosítás, érdekes kiterjesztés jelenik meg majd hozzá, amelyek szintén új játékélményt jelentenek majd.

MIRE SZÁMÍTHATUNK?

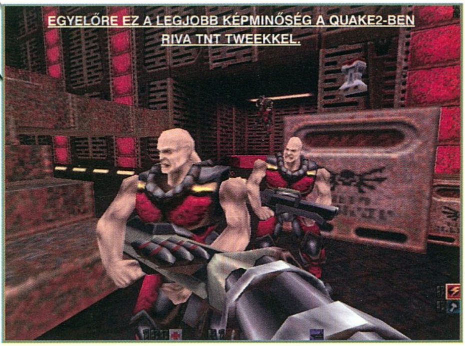
A Quake 3: Arena megjelenésének tervezett időpontja 1999. márciusa, áprilisa. Már több mint fél éve folyik a fejlesztés az id csapatánál (ha nem számítjuk Carmack előzetes kutatásait). Jó lenne tudni, vajon meddig jutottak! Megnézni, hogyan fut a belső hálózaton a játék fejlesztői változata.

Nos, ha nekünk nem is, de néhány embernek megadatott erre a lehetőség! Először néhány újságíró lehetett tanúja a szorgos fejlesztésnek, és nemrég meghívták az id főhadiszállására a Quake-világ legnagyobb hírhozóinak két prominens tagját: Blue-t () és Redwoodot (. Nekik nemcsak bemutatót tartottak, nemcsak megnézhették, de játszhattak is a már működőképes Q3A-val! Teljesen elképesztőnek találták, hogy már most mennyire működőképes a program, holott még legalább fél év van hátra a fejlesztésből. Mennyire profi lesz még ez a játék, ha ennyit dolgoznak még rajta!

Az itt leírtakból természetesen még semmi nem egészen biztos, de tanúi lehetünk a Quake 3: Arena lassú körvonalazódásának. Izgalmas idők ezek!

Grafika: Ami először megragad bennünket egy játékban, az mindig a látvány. Szinte szabály, hogy szebbet kell nyújtani, mint az eddig megjelent játékok és követni kell a 3D-s hardverek gyors fejlődését. Mégis, Carmack hamar leszögezte: a Q3A-ban a grafika alárendelt szerepet játszik. Ide nem nézelődni jön az ember. Az első alkalommal még fontos lehet, hogy elragadjon bennünket a látvány, de amikor már századszor futunk végig ugyanazon a folyosón, nem figyelünk a részletekre. A lényeg: a sebesség. Nem maradhatunk le az akció egyetlen pillanatáról sem. Ennek ellenére mind Blue, mind Redwood arról számolt be, hogy soha ilyen szép játékot nem láttak még. Sőt, új szintet jelent majd a térbeli játékok világában. És ez nemcsak az id állnak majd, de semmi akadálya a továbbfejlesztésnek. Természetesen most is számíthatunk arra, hogy más cégek licencelik és továbbfejlesztik majd a grafikust motort.

Játékmenet: A többjátékos-mód nem azonos a deathmatch-csel. Rengetegféle csapatjáték létezik már a Quake/Quake2-re is, a legnépszerűbb ezek közül a talán CTF. Rengeteg egyéb módosítás elérhető a Neten, sőt, most került a boltokba az id Software jóvoltából egy gazdag válogatás Quake II Extremities néven. A Q3A-ban számos ilyen csapatszabály eleve megtalálható lesz. Carmack ellene volt, de a fejlesztőcsapat többi tagja végül meggyőzte arról, hogy bevezessenek három osztályt, amelyeknél a súly és sebezhetőség fordítottan arányos: Light, Medium és Heavy. Az első könnyű, gyorsan tud mozogni, ám kevésbé ellenálló a lövésekkel szemben, a középső a megszokott Q2-szerű, míg a harmadik lassabban mozog, de



EGYELŐRE EZ A LEGJOBB KÉPMINŐSÉG A QUAKE2-BEN RIVA TNT TWEEKKEL.

kevésbé sebesül találatkor. Arra is ügyelnek, hogy mindenki találjon a maga szintjének megfelelő küzdőteret. Lesz például olyan aréna, ahol nem lesz szükség fel-le nézegetni, minthogy az egérkezelés a kezdőknek gyakran nehézséget okoz. Lesznek egy-az-egy-elleni (1-on-1) és különböző csapatpályák, de természetesen nagyobb arénák is. Érdekes fejlemény, hogy a fegyverek működése, erőssége nem lesz fixen meghatározva, hanem pályánként változhat, így a nagy QuakeWorld-rajongók számíthatnak a rakétavető reneszánszára!

Bővíthetőség: John Carmack kezdettől fogva fontosnak tartotta, hogy olyan játékot hozzanak létre, amely nemcsak jól vihető át más operációs rendszerekre (pl. MacOS, Linux és a különböző UNIX-származékok), de nyitott is, vagyis jól módosítható, bővíthető, a forráskód közzététele nélkül. A Quake-nek saját nyelve volt, a QuakeC, a Quake2-ben pedig a szerveren elhelyezett bináris DLL-ek szinte tetszőleges funkcionalitást adtak az eredeti játékhoz. A Q3A-ban meglesz mindkettő, pontosabban lehetőség lesz dll-ek használatára, de miután a Neten terjedő bináris állományok veszélyesek is lehetnek (hiszen mindenhez hozzáférhetnek a gépünkön, gondoljunk csak a Back Orifice-re), a kliens-oldalon a szabványos C nyelven lehet majd módosításokat készíteni és futtatni.

Apróságok: Persze a látványos grafika és a tökéletes hanghatás önmagában még nem elég. Sok apró ötlet, profi megoldás teszi a játékot igazán élvezhetővé. Ezekből sok talán csak a megjelenéskor derül majd ki, de Blue és Redwood ellesett néhányat. Ilyen például, hogy a célkereszt egészségi állapotunknak megfelelően színt változtat, vagy hogy egy hang bemondja, ha már nem mi vagyunk az elsők; ezek is azt szolgálják, hogy zavartalanul koncentrálhassunk az akcióra. Ha mégis gépelni kezdünk, vagy a menüt használjuk, akkor a többiek erről tudni fognak: ilyenkor egy kis ikon jelenik meg a virtuális énünk feje felett. A pályák pedig nem leszne mind statikusak: volt olyan kapu, ami egy nagy szájra hasonlított, két oldalt agyarakkal, belül pedig nagy, mozgó nyelvvel!

Gépigény: A fentiek alapján persze felmerül a kérdés: mekkora gépszörny kell majd, hogy ez a komplex program egyáltalán megmozdulhasson? Mindenképp szükségünk lesz egy jó 3D-s kártyára. Több konfiguráción folyamatosan tesztelik a játékot, és méréseik szerint működni fog a legtöbb modern kártyával. Mindenesetre egy Voodoo 2-vel vagy TNT-vel biztosan nem lesz gond. A minimum egy Voodoo 1-es lesz, de ilyenkor valószínűleg ki kell majd kapcsolnunk néhány grafikus effektet (pl. mozgó égbolt), és lejjebb kell vennünk a felbontást 512x384-re. Egy Pentium 200MMX-es, 32MB memóriával ellátott géppel már lehet majd játszani.

Hálózat: Hiába van azonban akármilyen erős processzorunk, gyors 3D-s kártyánk, ha a hálózati infrastruktúra nem elég fejlett, illetve túl drága. Amerikában valamivel jobb a helyzet a kedvezőbb távközlési díjak miatt, de így is igaz, hogy egy 28.8-as modem elég kell, hogy legyen az élvezetes játékhoz. Ennyi elég volt már a Quake II-höz is, de azóta Carmacknek sikerült tovább csökkenteni a hálózati forgalmat azzal, hogy a grafikai megjelenítést teljesen átveszi a szerver válláról a kliens, megszűnik tehát a „buta terminál"-elv. Mindenesetre, aki helyi hálózaton nyomul majd, az örül majd a hálózati hangátvitelnek: egy mikrofon segítségével valószínűleg kiabálhatunk vagy suttoghatunk majd egymásnak.

Gaba
gaba@gamez.pganet.com

GL

Az egyik leggyakoribb kérdése a Quake.hu-hoz íróknak, hogy miért nem megy gépükön a

GLQuake ill. a Quake 2 GL módban, holott elvileg van 3D gyorsítást tudó kártyájuk. Három helyen keresendő a probléma: a kártya maga, a kellő meghajtók hiánya, vagy egyszerűen azok helytelen telepítése.

Bizony, sok esetben a hardver az, ami egyszerűen nem elég jó; hiába állítja az eladó vagy a kártya doboza, hogy 3D-s gyorsító, ha nem támogatja a GLQuake-hez szükséges funkciókat. Szerencsére az új kártyák között ilyen már nem akad (ki is venné meg), de gyorsan add fel, ha S3 Virge, Matrox Mystique / Millennium II, ATI RAGE, vagy valami hasonló, igen régi chippel szerelt videokártyád van.

A Quake OpenGL-t használ, nem pedig a Microsoft Direct3D-jét, így aztán a Microsoft nyomása nélkül sajnos legtöbb kártya OpenGL-támogatása még mindig elég kiforratlan. Meg kell hát keresned a kártyád legújabb meghajtóit, s hogy milyen mértékben tudja az az OpenGL-t. Érdemes figyelned rá, hogy sok esetben nem a kártya valódi gyártójának oldalán a legajánlatosabb keresgélned, hanem az illető chiphez a legújabb ún. reference drivert letöltened magától a chip gyártójától, mert technikai támogatás bár nem jár velük, s néha egy-két speciális funkció is hiányozhat (pl. TV-kimenet), de általában messze újabbak (gyorsabb, kevesebb hiba). Ide tartozik például egy ASUS, Diamond, Creative vagy Guillemot által szerelt RIVA vagy Voodoo chipes kártya. Van azért olyan, ahol a chip és a kártya gyártója megegyezik, mint az ATI és a Matrox.

Ha szerencsés vagy, találsz teljes körű támogatást adó meghajtókat, azaz OpenGL ICD-t; ilyen létezik például az NVIDIA RIVA családjához, az i740-hez vagy a Savage3D-hez. Ha más nincs, valamilyen MiniGL wrapper is megteszi, ezek általában egyszerűen átfordítják a GLQ által használt hívásokat valamelyik másik, a kártya meghajtói által támogatott API nyelvére; a Direct3D 6-ra a Matrox G200-é, vagy Glide-ra a 3Dfx Voodoo-k.

Ha még OSR2-nél is régebbi Windows 95-öd van, ICD feltétele előtt a Microsofttól is be kell szerezned az alapszintű OpenGL-t. Win98 vagy NT esetén ilyesmire már nincs szükséged, meglétének legegyszerűbb ellenőrzése talán, ha megnézed, van-e „(OpenGL)" végű a képernyővédők listájában.

Most már csak az ICD-t vagy a wrappert kell helyesen feltelepítened, mindkettő egy opengl32.dll formájában kell, hogy legyen. Teljes ICD-nél ez a telepítés során normál esetben eleve beköltözik a Windows system alkönyvtárába, nem is kell bántanod, csak ha esetleg lenne valami más, ilyen nevű fájl a játék könyvtárában, töröld le (GLQuake-hez mellékelik például a 3Dfx-ekhez való dll-t). Wrapper esetén hasonlóan, csak ott a játék könyvtárába tedd be a beszerzett opengl32.dll-t, ha lenne, a már ott lévőt felülírva.

GLQuake-et vagy a GLQWCL-t már csak el kell indítani, Q2 video menüjében pedig a Default OpenGL pontot válaszd.

fdsOft
(Quake.hu, http://quake.pganet.com)

W95 OGL
ftp://ftp.microsoft.com/Softlib/MSLFILES/opengl95.exe

NVIDIA RIVA128/128zx/TNT
http://www.nvidia.com/products/drivers/prodDRIVERFR.html

Matrox G200
http://www.matroxusers.com/
http://www.matrox.com/mga/drivers/patch_demos/home.htm

ATI 3D RAGE PRO
http://www.atitech.ca/conspiracy/fixes/opengl.html
http://support.atitech.ca/drivers/drivers.html

S3 Savage3D
http://www.s3.com/bbs/0main/topindex.htm
http://www.s3.com/enduser/beta/index.cgi

Intel I740
http://developer.intel.com/design/graphics/drivers/

Utility

A mostani CD mellékleten lévő utility programok között sok érdekeset találhattok, a teljesség igénye nélkül kiemelnék néhányat.

DESKMAN

A Deskman egy könnyen kezelhető biztonsági programocska. Többféle biztonsági intézkedést tudunk megvalósítani vele.

Eltüntethetjük a START menü-t, vagy a My Computer (Sajátgép) ikont. Letilthatjuk a TASKBAR-t és a rendszer által használt billentyűket és kombinációkat: nem megy az ALT-TAB, CTRL-F4, CTRL-ALT-DEL. A Windows 95/98 billentyűzeteken a speciális START menü és Properties (tulajdonságok) gombokat is letilthatjuk. A Desktopra kihelyezett shortcutoknak jelszavas indulási lehetőséget állíthatunk be. Mindezt egy igen egyszerűen használható grafikus felületen keresztül kezelhetjük. Nagyon fontos, hogy a program használata előtt olvassuk el az angol nyelvű readme-t. A program figyelmetlen használatával saját magunkat is kizárhatjuk gépünkből, ezért kellő óvatossággal használjuk annak funkcióit.

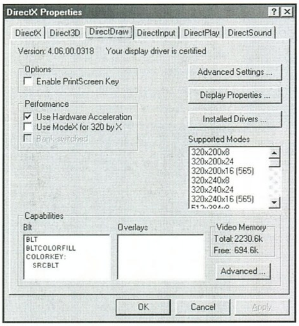
DRUM STATION DT-010

A zenei eltökéltségekkel rendelkező emberkék hirtelen vessék tekintetüket az alábbi programra. Ha használtak már jó dobgépet, akkor tallózzanak tovább, ha pedig épp egy ilyenre vadásznak, akkor azonnal installálják fel a Drum Station-t. A legelső dolog amit ki kell próbálni, az a hat darab lementett dobszekvencia. Nagyon jól szólnak, és stílusban is eléggé eltérőek. Ha ezek után nem kapott senki sem ihletet, azt sajnálom.

Sajnos a program eléggé RESTRICTED verzió, azaz nagyon sok dolog le van tiltva benne, de hát ez a csali a végleges program megvételére. Több csatornát definiálhatunk benne, ezekhez egyesével hozzárendelhetjük egy dob (hangszer) hangját. Ennek beállíthatjuk a hangszínét, a hangerejét, és persze a leglényegesebb: a ritmusát. A demo állományok között akadt 32/4-es hosszúságú szekvencia is, ami kellő változatosságot ígér. Ha minden hang beállításával is végeztünk, akkor mehet a teszt. A play gombra bökve megtudhatjuk, hogy mit műveltünk. Szerintem a program nagyon jó, elég profi a kivitelezése. Sajnos a grafikával adódtak problémák, de lehet, hogy ez a verzió csak Win 95 alatt megy tökéletesen. Az egyetlen gondom csak az lenne, hogy mi van akkor, ha 3/4-es ritmust akarok csinálni?

DIRECTX 6 CONTROL PANEL

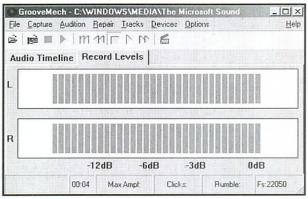
Ez a kis programocska a DirectX 6-hoz egy Control Panel bővítmény.



Az installálás után a Control Panel (Vezérlőpult) ablakban egy új ikon jelenik meg, amivel a különféle DirecX-es dolgokat állítgathatjuk be, pl. DirectSound, DirectPlay, Direct3D, DirectDraw, stb. Sok hasznos változtatást tudunk vele eszközölni.

GROOVE MECHANIC

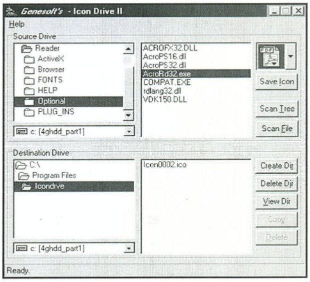
Igen hasznos audio utility, melynek segítségével régi kazettás felvételeinket és bakelit lemezeinket bedigizhetjük és feljavíthatjuk. Bár a professzionális hangszerkesztő programokhoz (Sound Forge) léteznek ilyen pluginek, ezek a programok nagyon drágák az otthoni használatra. A Groove Mechanic viszont egyszerűen kezelhető, és a regisztrálása sem túl költséges. Speciális funkciói közé tartozik a lemezpattogások, brummogások, hangszalag sziszegések stb.



eltávolítása. Egy teljes lemezoldalt bedigitalizálhatunk egyetlen WAV-file-ba, majd utólagosan szétszedhetjük ezeket track-ekre (számokra).

ICON DRIVE II

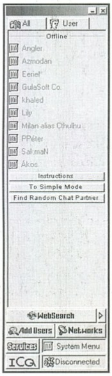
Ki ne szeretett volna kiszedni egy-egy szép ikont valamely alkalmazásból. Na ez persze nem egyszerű dolog. Erre a feladatra nagyon jól használhatjuk az Icon Drive-ot. Ha valamilyen .EXE vagy .DLL file tartalmaz ikont vagy ikonokat, akkor a program segítségével kiszedegethetjük azokat. A felső részen tudunk a különféle file-ok között tallózgatni, ha valamelyikben van ikon, akkor annak képe megjelenik a kis mezőben. Ha több ikon is található benne, akkor a lefele mutató nyíllal válogathatunk közöttük. A save icon gombra klikkelve le tudjuk menteni az aktuális ikont az alsó részben meghatározott könyvtárba. Arra azért figyeljünk, hogy a

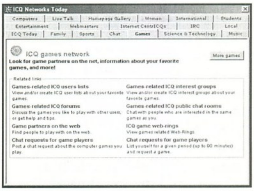


kereskedelmi programok ikonjai ugyanúgy jogvédettek, mint maguk a programok. A kiszedett ikonok felhasználásakor erre ügyeljünk.

ICQ 99A

Szerintem az ICQ-t nem kell senkinek sem bemutatnom. A régi motorosoknak is sok újdonságot hozó ICQ 99A az online kapcsolatok egyik legjobb és legszélesebb szolgáltatásokkal bíró darabja. Az összes újdonság leírására egy egész oldal is kevés lenne, így csak pár jelentősebb dolgot emelnék ki. A legnagyobb újítás az élő hangos üzenetváltás (telefonálás) lehetősége az online partnerekkel. Ez gyakorlatilag annyit jelent, hogy helyi telefontarifa költséggel tudunk például



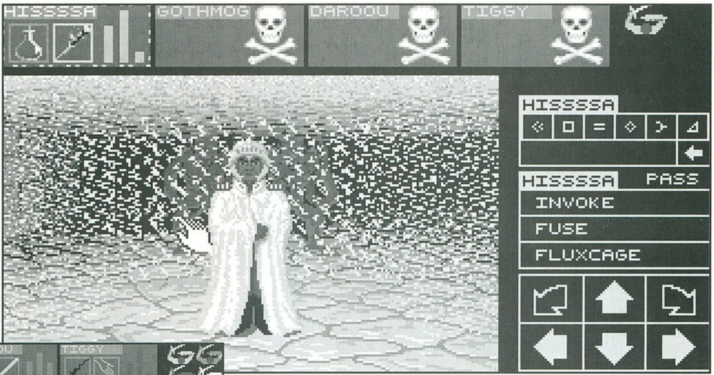


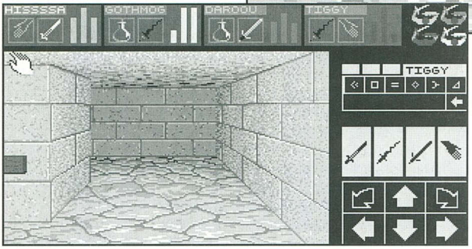
egy New York-ban élő haverunkkal beszélni. Lehetőség van jópofa üdvözlőkártyák küldésére is, chat módban pedig nagyon sok apró grafikai elem áll rendelkezésünkre hangulatunk, vagy kívánságaink kifejezésére. Akit érdekel a téma, az nézze meg az új ICQ-t, mert érdemes.

SakmaN
sakman@gamez.pganet.com

Dungeon Master 2. rész

A múltkor valahol a nyolcas szint környékén hagytam abba a kalandozást. A szellemek, a múmiák és a kellemetlenkedő tolvajok után igazi megkönnyebbülésnek tűnik a kilences szint. Ez azonban elég csalóka, mivel itt már a képbe jönnek azok a szemét óriáspatkányok. Még a legerősebb parti sincs tőlük biztonságban (a legerősebben azt értem, ami ezen a szinten elérhető). Nagyon vigyázzunk velük, könnyedén megölhetik valamelyik karakterünket. Figyeljünk oda az illúziófalakra, ha nagyon elakadnánk, csak koccoljuk le a falakat, s máris megvan a megoldás. A patkányok mellett találkozhatunk még páncélos tatúkkal, akik igazából nem veszedelmesek. Ezen a szinten igazából csak egy komoly gond lesz, a Corbamite-ra nyíló ajtó. Itt lesz még a patkányok fészke is, ami fontos szerepet játszik a játékban. Bizonyos időközönként visszatérve ugyanis itt mindig találhatunk friss patkányokat, akikből ízletes kaja válik. Érdemes ezen a szinten kinyitni a vészkijáratot, mivel ide elég gyakran vissza kell majd rohannunk. Ne felejtsük el, hogy ezen a szinten van elrejtve a második RA kulcs, feltétlenül vegyük fel.

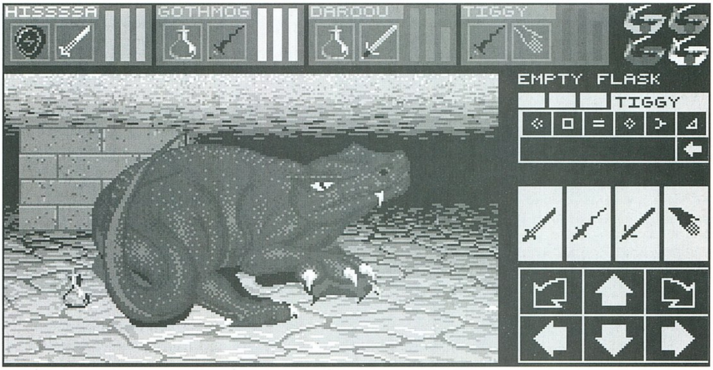


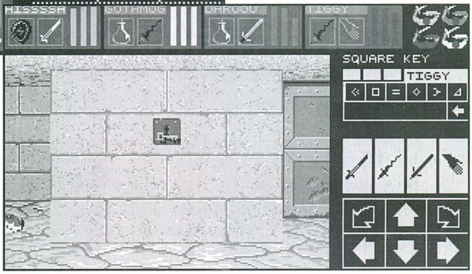


A 10-es szint elég egyszerű. Nincs más dolgunk, mint elegendő időt fordítani a szint felfedezésére. A múltkori szám CD-jén rajta van az összes térkép, ennyi segítség azt hiszem elég. A pálya végén a falon találunk egy szemet, melyet vizsgáljunk meg alaposan a nagyítóval. A jutalmunk egy kulcs, ami majd a következő szintre kell.

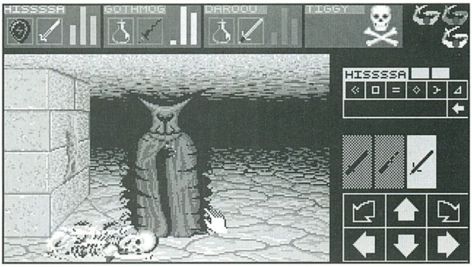
A 11-es szint egy elég trükkös résszel kezdődik. Egy olyan szobába érkezünk, ahol látszólag csak egy kijárat található. Nem kell megijedni, csak egy kis trükköt kell alkalmaznunk. Kezdjünk el körbejárni, majd félúton forduljunk vissza. Amint teljesítettük a kört, meglepve vehetjük észre, hogy egy teljesen más területen állunk. Vigyázat, több ilyen helyre is el kell mennünk. A dolog vége az, hogy kijutunk ebből a mókuskerékből. Errefelé sincs sok dolgunk, csak a térképet kell követnünk a kijáratig. Útközben találunk egy szobát, melynek a végén egy jó kard fekszik. Nem árt tudni, hogy a szoba tele van méregcsapdával, s ezek automatikusan működésbe lépnek amint, elvesszük a kardot. Ezen a szinten a karaktereim már olyan erősek voltak, hogy semmi mást nem kellett csinálnom, mint megállni, ledobni a kardot, s kivárni, míg eloszlik a felhő. A gyengébb karakterek esetleg megihatnak egy-két 6-os gyógyító italt, azzal biztosan túlélik. Ezen a területen rengeteg darázs garázdálkodik, melyek ellen a fegyverek egyszerűen hatástalanok. Egy kettes szintű tűzlabda azonban megpörköli őket. A szint végén bónuszként ott van a bolt, ahol a rézpénzeink fejében hasznos cuccokat kapunk.

A 12-es szinten élnek a legfélelmetesebb ellenfelek, az elátkozott lovagok. Még élénken emlékszem az első találkozásunkra, a lovag megjelent ütött kettőt, én meg pánikszerűen menekültem. Az ajtó volt ellenük az egyetlen ellenszer, amíg meg nem tanultam olyan gyorsan oldalazni, hogy mindig a hátukba kerülhessek. Ezen a pályán jó néhány kulcs lesz elrejtve, az egyik pont egy ilyen veszedelmes lovagnál. A pálya másik veszedelmes lénye a lebegő szellem. Őt is csak a vorpal bladedel lehet megsemmisíteni, de csak akkor, ha látható alakban van. Az óriáspókokkal nem kell foglalkozni, ők nem túl veszedelmesek. Egy-két villám vagy tűzgolyó, s máris szabad a pálya. Ezen a szinten szedhetjük fel a harmadik RA kulcsot, valamint a master kulcsot. Itt az ideje, hogy visszalátogassunk a Tűzbot sírjához. A RA kulcsokat felhasználva bejuthatunk a sírbolt belsejébe. Itt lomha mozgású, de félelmetes erejű kő gólemekkel hoz minket össze a sors. Elég nehéz őket leverni, de nem lehetetlen. Csak arra kell vigyáznunk, hogy ne maradjunk





sokat előttük, a bunkójuk 100 és 150 között sebez. A Tűzbot nyugalmát két ilyen lény vigyázza. Ne hamarkodjuk el az ajtó kinyitását, hiszen ellenkező esetben két ilyen gólem is a nyakunkba szakad. Kettő ellen még a legkeményebb partinak sincs sok esélye. A Tűzbotnak van egy olyan kellemes tulajdonsága, hogy a viselőjének +1 szintet ad minden egyes mesterségéhez. Ez mindig jól jön, főként egy komolyabb varázslónál. Egyébként nem árt tudni, hogy a mágust remekül tudjuk tuningolni a mana koncentrátumok segítségével. Nincs



más dolgunk, mint elmenni a patkányok barlangjába, s ott három karakterrel manaitalokat gyártani. Itassuk meg a legerősebb varázslóval ezeket az italokat, majd kezdjünk el 6-os villámokat varázsolni a patkányokra. Alvás után ismételjük meg a procedúrát. Négy-öt menet után garantáltan szintet ugrunk, s még a kajánk sem fog elfogyni.

A Tűzbot sírjában talált információk alapján tudhatjuk, hogy így töltés nélkül nem sok hasznát fogjuk látni a Káosz ellen. A legendák szerint a 14. szinten található egy ékkő, mely segítségével feltölthetjük a varázsbotot. Ahhoz azonban, hogy lejussunk arra a szintre, át kell küzdenünk magunkat a 13. szinten. Ez a Káosz létsíkja, itt ő az egyeduralkodó. Vele ne is nagyon kezdjünk ki, hiszen a Tűzboton kívül semmiféle fegyver nem hat rá. Ezen a pályán rohangál még néhány tűzdémon is, akiket viszont nem árt levadászni. A tűz elementálokat nem érdemes bántani, egy idő után újra feléledenek.

Az egyik lyukon ereszkedjünk le a kötéllel. Egy óriási terembe érkezünk, amely gyanúsan üres. Illetve csak annak látszik, mivel egy borzasztó nagy és agresszív vörös sárkány ütötte fel itt a tanyáját. Nos, ha eddig nem tanultuk volna meg a körbetáncolós harcmodort, akkor most itt az ideje. Még az Amigás hőskorban ketten vettük fel ellene a harcot. Lázi barátom mozgott, én meg püföltem a dögöt és nyomtam a varázslatokat. Később már egyedül is ment a dolog. A legfontosabb az az egészben, hogy mindig a farkát üssük. Miután feldaraboltuk (a szó legszorosabb értelmében) a fenevadat, keressük meg a hátsó ajtó kulcsát az egyik hamukupac alatt, majd a Zo Kath Ra varázslattal szabadítsuk ki a az ékkövet a plazma fogságából. Töltsük fel a Tűzbotot, majd induljunk a végső csatára. Ha alaposabban megnézzük a Tűzbot hordozójának a tulajdonságait, akkor láthatjuk, hogy nem egy, hanem két szintet kaptak. Menjünk fel egy szintet, majd keressük meg a Káoszt. Vegyük őt körbe a Bot Fluxcage varázslataival, majd amikor már minden oldalról körbevettük, vessük be a végső varázslatot, a Fuse-t. Itt a vége, fuss el vele!

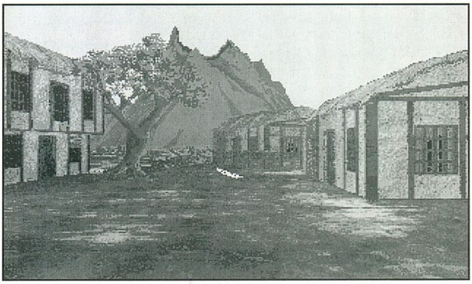
Így utólag visszagondolva, nem is volt már olyan nehéz, bár hét évvel ezelőtt más volt a véleményem. Akkor legalább két hónapon keresztül játszottunk vele, most meg néhány nap alatt végig lehet rajta rohanni. A történet a Káosz semlegesítésével persze nem ért véget. A második rész, a Chaos Strikes Back, ha lehet akkor még sokkal nehezebb. Pellus elkövette azt a hatalmas hőstettet, hogy feltérképezte azt a játékot. Minden elismerésem az övé, én képtelen lettem volna erre... A Dungeon Master 2 azonban már nem aratott osztatlan sikert. Rövid volt, unalmas, béna szörnyek voltak benne, egyszóval nem ért fel a nagy öreghez.

A Dungeon Mastert viszont ajánlom minden kalandozónak, legyen akár veterán vagy zöldfülű. Egyik típus sem fogja megbánni.

Mocsy

<u>VARÁZSLATOK</u>

Ya	Stamina növelő
Vi	Egészség növelő
Vl Bro	Ellenméreg
Ya Bro	Mágikus pajzs (egy karakterre)
Ya Bro Dain	Bölcsesség növelő
Ya Bro Neta	Vitalitás növelő
Oh Bro Ros	Ügyesség növelő
Ful Bro Ku	Erő növelő
Zo Bro Ra	Mana koncentrátum
Ful	Fény
Zo	Ajtónyitás
Oh Ew Ra	Átlátunk a falon
Oh Ew Sar	Láthatatlanság
Oh Ir Ra	Erős fény
Des Ir Sar	Sötétség
Zo Kath Ra	Plazmalazító
Ful Ir	Tűzgolyó
Des Ven	Méreglövedék
Zo Ven	Méregfelhő
Des Ew	Szelleműző
Oh Ven	Méregfelhő 2
Ya Bro Ros	Mágikus lábnyomok
Oh Kath Ra	Villám
Ya Ir	Mágikus pajzs (a csapatra)
Ful Bro Neta	Tűzpajzs (a csapatra)



Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket január 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

10%

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155/61

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5%

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

LS COMPUTER

1067 Budapest
Podmaniczky u. 29.
Tel: 311-5456

– Minden új és használt monitor árából 3% kedvezmény, kivéve az akciós termékek

Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

PIXEL
Multimédia

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

– Diamond Monster 3D II (Voodo2) 8MB dobozos
26.900,-Ft +ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

SPECI computer Kft.

1148 Budapest,
Bánki Donát u. 62.
Tel./fax: 220-0590
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

SB Pro

– Komplett számítógép vásárlása esetén SB Pro compatibilis hangkártyát adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 9264-507

– Konfiguráció vásárlása esetén 5% kedvezmény

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MIKROPO COMPUTER
Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

NETWORK GAME CENTER
COMPUTER CLUB
JOIN THE GAME
1 ÓRA AJÁNDÉK
JÓZSEF KRT. 70. 1. EMELET
3 1 4 1 6 9 5

Cyber World
PC-CD SHOP

DownTown üzletház (Astoria)
1053. Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
Tel: 318-5003, 318-9481
112-es mellék
Mobil: 06-20 9818-670

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

Mastercomp Bt.

Tel.: 420-6871
06-20 9618-726

– Komplett konfiguráció vásárlása esetén, Budapest területén ingyen házhozszállítás és munkadíjmentes szoftver telepítés

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

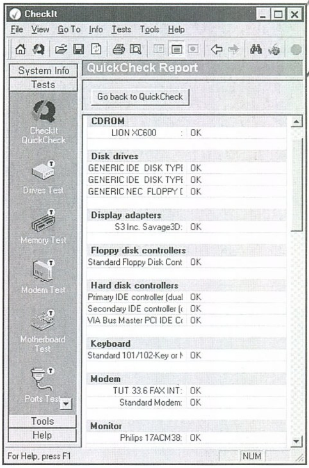
COMPSERV T.C.
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

XIV. Budapest,
Nagy Lajos kir. útja 168.
Tel.: 363-6361, 2515-777

– Minden termék árából 3% kedvezmény

A kedvezmény 1998. december 24-ig érvényes!

CheckIt 5.0 OEM



TouchStone®
SOFTWARE CORPORATION

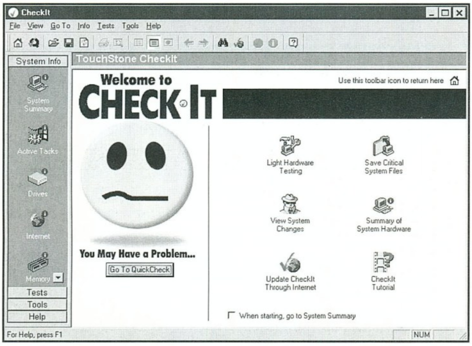
A címben szereplő név sokaknak fog ismerősen csengeni, és ez nem is csoda. A TouchStone Software Corporation régóta jelen van a PC piacon. És nem csak a külföldi piacon, hanem itthon is elérhetőek termékeik. A CheckIt 5.0 OEM szoftvercsomag igazából két önálló termék egyben: a CheckIt v.5 for Windows 95 és a PC-Cillin 95 3.0. A két szoftver remekül kiegészíti egymást, segítségükkel biztosan tudhatjuk, gépünk rendben van.

CHECKIT V.5 FOR WINDOWS 95

Nagyon sokrétű rendszerellenőrző, diagnosztizáló szoftver. Szolgáltatásai igen szerteágazóak. Gépünk szinte minden részét képes ellenőrizni. A hardver és szoftver (driver) problémákat elég jó hatásfokkal detektálja és a hiba elhárítására is útmutatót nyújt. A rendszerinduláskor automatikusan elinduló CheckIt Toolbox a rendszer tálcán (system tray) kap helyet. Ez kis program gyakorlatilag csak egy indítópanel, mellyel a „nagy" program bizonyos részeit tudjuk elindítani. Bekonfigurálható, hogy ha a géphez X ideig nem nyúlunk, akkor mi induljon el (rendszerfájlok biztonsági lementése, stb.). A ChekIt főprogram a kis pipa ikonnal innen is elindítható.

A CheckIt minden indításakor információt gyűjt gépünkről (Quicktest). Végigellenőrzi, hogy milyen hardvereszközök vannak telepítve a gépre, és természetesen ellenőrzi ezek eszközkelező szoftverét (driver) is. Az eszközök jelenlétét le is teszteli (pl. modem, lemezmeghajtók, CD-ROM, nyomtató, szkenner, stb.). A gyorsteszt eredményét egy lista formájában jeleníti meg. Ha valami gond van, akkor ezt jelzi a gép (több féle grafikus séma van, pl. smiley, supertech figura, stb.). A listában egyből megnézhetjük, hogy pontosan hol vannak azok a hibák. A kis piros felkiáltójellel jelölt helyeken valamilyen hibát detektált a program. Ha ráklikkelünk a sorra, akkor megjelenik a hiba bővebb kifejtése és a megszüntetésének módja. Általában pontosan le van írva, hogy milyen beállításokat, hol és hogyan kell megváltoztatni, vagy melyik egységhez kell drivert feltelepíteni. A lista középső részén találhatók a rendszer szintű meghajtók (alaplapi chipset). Ezek kezelik gyakorlatilag az egész számítógépet (DMA és IRQ vezérlő, óra, stb.). Problémák itt is akadhatnak, melyeket szintén kijavíthatunk. Legalul az olyan egyéb dolgokról kapunk infót, melyek nem kimondottan a gép működésével kapcsolatosak. Ezek közé tartozik például az, hogy maradtak-e feleslegesen helyet foglaló átmeneti file-ok a TEMP könyvtárban, vagy hogy az Internet böngésző Cache könyvtára mekkora helyet foglal. Itt láthatjuk a figyelmeztetést akkor, ha régen készítettünk biztonsági másolatot a rendszerfile-okról, vagy ha a rendszer erőforrások túlságosan leszűkültek.

A számítógép alapszintű ellenőrzése ezzel be is fejeződött.



Bővebb információkat a bal oldalon elhelyezkedő ikonokkal kérhetünk. Négy részre van osztva az ikonmező. A System Information mezőben a rendszerrel kapcsolatos dolgokról informálódhatunk. Ilyenek például a rendszer összegzés (System Summary), éppen futó taszkok listája (Active Tasks), a különféle hardvereszközök adatai, stb. A második ikonmezőben a tesztrész található. Letesztelhetjük gépünk szinte minden porcikáját: meghajtó egységek (HDD, FDD, CD-ROM, stb.), memória, modem, alaplap, portok, monitor kalibráció. A tesztek az igényeinknek megfelelően természetesen igen széleskörűen konfigurálhatók. A következő ikonmező a Tools névre hallgat. Itt található a szoftver frissítési lehetősége, egy benchmark rész, egy redszerfigyelő (változásokat figyel), valamint a kritikus rendszerfile-ok mentése és visszaállítása. A utolsó ikonmezőben a Help rész található.

PC-CILLIN 95 3.0

A csomag másik részét a PC-cillin víruskereső és irtó program 3.0 változata képezi. A program a többi professzionális víruskereső programhoz hasonlóan igen széleskörű szolgáltatásokkal rendelkezik. Konfigurálási lehetősége igen széleskörű, megfelelően frissített adatbázissal szinte minden irányból biztonságban érezhetjük magunkat a vírusok támadásai elől. Rezidens vírusfelügyelete a file-műveletek, internet elérés, e-mail elérés, hálózatos elérés közben is folyamatosan ellenőrzi a file-okat. A program kiemelt figyelmet fordít a különféle makróvírusok detektálására és irtására (Macrotrap ®). Az internetes biztonság előfeltétele, hogy az ilyen-olyan úton gépünkre kerülő file-ok is ellenőrizve legyenek. A PC-Cillin ezekre a file-műveletekre is figyel, legyenek ezek akár tömörített állományok, pl. ZIP, LHA, ARJ, stb. Ha egy file fertőzöttnek bizonyult, de a PC-Cillin nem tudta lepucolni róla a kórokozót, akkor a megoldást a VirusLab ® nyújtja. A fertőzött állományt egy elektronikus levél mellé csatolva elküldhetjük a VirusLab ® e-mail címére, ahonnan rövid időn belül visszaküldik a file-t megtisztított állapotban. A regisztrált felhasználók a későbbiekben ingyenesen frissíthetik vírusdefiníciós adatbázisukat a PC-Cillin weboldaláról, ráadásul ez a szolgáltatás örökös érvényű.

A komplett szoftvercsomag OEM verzióban számos helyen megvásárolható, gyakorlatilag bármilyen hardveregység (CD-ROM drive, harddisk, alaplap, nyomtató, monitor, sőt olyan kisebb dolgok mint egér, memóriamodul, VGA kártya, stb.) mellé jogtisztán adható. A termék az interneten keresztül elektronikusan regisztrálható. Fontos dolog még megemlíteni, hogy a CheckIt 5.0 OEM szoftvercsomag 2000 év (Y2K) kompatibilis.

SakmaN

BSC Kft.
1133 Budapest,
Véső u. 5-7.
Tel.: 452-4696 Fax: 350-1355
honlap: www.bsc.hu

INFO

Előfizetői megrendelőlap

Csekket kérnék az alábbi előfizetéshez:

- □ 1 év előfizetés CD-vel 9000 Ft
- □ 1/2 év előfizetés CD-vel 4500 Ft
- □ 1/4 év előfizetés CD-vel 2250 Ft
- □ 1 év előfizetés CD nélkül 4960 Ft
- □ 1/2 előfizetés CD nélkül 2480 Ft

Az aktuális előfizetési kedvezmények az újságban találgatók meg.

Név: ....

Cím: ....

Ready COMPUTERS ®

READY COMPKER KFT. BP. V. VADÁSZ U. 36.
Nyitva: Hétfőtől-Péntekig: 9[30]-18 Szombaton: 9-13
Telefon: 331-0518, Fax: 311-8671
e-mail: www.ready.hu http/: ready@alarmix.net
Részletes árlista: 2333-666/1310

SZÁMÍTÓGÉPEK

A legolcsóbb otthoni gépektől
a multimédiás alkalmazásokon át
a legmodernebb hálózatokig
nálunk mindent megtalál!
Az összeszerelés, installálás a mi dolgunk,
de ha gondolja, ránk bízhatja
a házhozszállítást és az üzembehelyezést is.
Alkatrészek széles választékával
várjuk Önt.

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-9-413-453

Megrendelőlap

Extra karácsonyi akció!!!

E3 CD 98 (2 CD)	Extra akció!!!	1390,-	□
3Dfx CD 2	Extra akció!!!	990,-	□
Drivers - Patch - Cheat CD 2	Extra akció!!!	990,-	□
3D GAMES	Extra akció!!!	400,-	□
CD GURU 99/1 (2CD, teljes játék, poszt.)	ÚJ!!!	995,-	□
CD GURU 98/6 (2CD, teljes játék, poszt.)	Extra akció!!!	800,-	□
CD GURU 98/1,2,3,4 (/db)		500,-	□
CD GURU 97/3,4,5,6 (/db)		400,-	□
PC GURU 98/3,4,5,6,7,8 (CD-s) (/db)		600,-	□

□ utánvétellel kérem □ csekket kérek

Név: ....

Cím: ....

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: 1145. Budapest, Titel u. 2/b. Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon.: 06-20-9-344-391 Faxbank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Internet: http://www.oditech.hu/transam Email: trans/am@usa.net
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szerviz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig
Év végéig szombaton is nyitva 10-13 óráig !

14" Licom SVGA 3 év garancia	26.400,-
17" Adlas SVGA digitális monitor	56.000,-
Creative 32 x-es IDE CD drive	9.920,-
1.08 GB Samsung winchester	15.200,-
2.1 GB Samsung winchester	19.600,-
5.1 GB Quantum winchester	30.800,-
Pentium II Aristo EX alaplap	13.920,-
Pentium II ABIT BH6 BX / ATX alaplap	21.920,-
Pentium II ASUS L97-B LX / ATX alaplap	21.920,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	17.600,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	18.960,-
Matrox G-200 AGP 8MB SD RAM	19.200,-
Sound Blaster 128 PCI dobozos	9.920,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	**115.200,-**

Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32MB SDRAM 2.1GB S. HDD, 1.44 FDD, Mini t., S3 AGP 4MB, 32xCD-drive, SB16, 14" SVGA, 105g.klav.

Trans-Am használt 486: 39.920,- 48.000,-
486SX25 - DX2/66, 8-16MB, FDD, baby ház, 210-340 HDD, PCI VGA, 15" digitális monitor

Használt számítógép és alkatrész kiárusítása !

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 486-tól Pentium II 450-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek

ABIT, ASUS. Hercules, Matrox, Diamond, ATI, Intel, LG, MAG, ADI, Viewsonic, LiteOn
Használt SVGA monitorok bruttó 17.000 Ft-tól

Internet előfizetés
Szerviz

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29.
Tel.: 311-5456

Vállalkozók, Cégek, Magánszemélyek
a
Mastercomp Bt.

Professzionális számítástechnikai szolgáltatásokkal áll az Önök rendelkezésére.
Egyéni kívánságok szerinti számítógépek összeszerelése,
Használt gépek, használt alkatrészek beszámítása, számítógép szerviz.

Budapesten szállítás háztól-házig!
Korrekt árak!
OTP részletfizetési lehetőség

Számítógép rendszerek, hálózatok tervezése, kivitelezése, rendszerfelügyelet
Win95, Win98, Office programok, saját fejlesztésű ügyviteli szoftverek,
WEB oldalak szerkesztése, Internet kapcsolat kiépítése, tanácsadás.

Telefon: (06-1) 276 - 2257, (06-209) 618 - 726
Munka- és hibafelvétel a mobiltelefonszámon NONSTOP!

Amigások és PC-sek figyelem!!!

Idén is megrendezésre kerül immár negyedik alkalommal az Amiga és PC karácsony december 28-án 10-18 óráig. 80 géphelyet tudunk biztosítani, géphelyfoglalás a helyszínen. A rendezvény ideje alatt kedvezményes újság és CD-vásár. Kitűnő parkolási lehetőség! Büfé lesz.

A rendezvényt a GURU is támogatja, sőt az érdeklődőket jelenlétével meg is tiszteli!

Belépő: 180,-Ft (lányoknak ingyenes)
Géphely: 250,-Ft (monitorbérlés nincs)

Cím: Budafok-Tétény Művelődési Központ
Budapest, XXII. Nagytétényi út 35.

Megközelíthető a Móricz Zsigmond körtérről a 3-as, a Kosztolányi Dezső térről a 14-es és 114-es, a Szent Imre térről a 138-as BKV buszokkal.

ErniE/AxiomA
Tel: 06-209-68-70-18

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

BALATI COMPUTERS

GÉPÁTÉPÍTÉS:

!!!AMD 6K2-300+Epox Via MVP3 AGP 100MHz /nem ATX/!!!
35.900,- Ft-tól

!!!OTP részletfizetési lehetőség!!!

Használt alkatrészek beszámítása. Internet szolgáltatás 2000,-Ft+ÁFA-tól.
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-209-264-507
Faxbank: 2-333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P: 9-17h-ig

dtk DTK Computer

Karácsonyi ajándékunk: -3% kedvezményt adunk dec.24-ig, a hirdetés felmutatójának!

MONITOROK 3 év garanciával

COMPSERV SZÁMÍTÓGÉPEK 5 ÉV GARANCIÁVAL!

ASUS és dtk termékek teljes választéka! Viszonteladóknak is!

(VGA,HDD,MONITOR)

COMPSERV T.C. Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Samtron SAMSUNG digit.14" 28.900
Samtron SAMSUNG digit.15" 36.600
Hyundai 1280*724,OSD,digit.15" 00.000
ASUS V3400 TNT 12MB mon.vez. 35.800
ASUS V3000 ZX 8MB mon.vez. 20.600
DTK TX,AGP alaplap 17.460
DTK PII/BX,ATX alaplap 23.800
ASUS P5A-B/TX,AGP alaplap 21.500
ASUS PII/BX ATX alaplap 35.500
1.6GB WD HDD 20.500
3.2GB Q. HDD 27.600
5.1GB Q. HDD 32.900
105g.W95 billentyűzet 1.640
SB AWE64 9.100
Aktív hangszóró 90W 1.800-tól
Írható CD 310-tól
Kormány+pedál 19.500-tól
COBRA Joystick 2.200-tóla
ASUS 36X/40X/PANA.32X 13.700/15.700/11.100

Üzlet: XIV. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/Fax: 36-36-36-1, 25-15-777

FAXBANK 2-333-666, 2130 ##.
WEB oldalunk: www.iridium.hu/compserv95
Az árak változhatnak és nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

CYBERWORLD CD ÉS KÁRTYABOLT

DOWNTOWN ÜZLETHÁZ
12. ÜZLET
1053 Bp, Kossuth Lajos u. 17.
(az Astoriánál)

Telefon: 318-5003/112 mell.
318-9481/112 mell.
06-20 9818-670

Karácsonyi Akciók!

CD-ROM bizományi
Adás-vétel, a legújabb játékok akár fél áron is
Vadonatúj játékok
10-20-30-50% kedvezménnyel.

Üzletünkben klubtagsági kártya váltható: Örökös: 4.800,-Ft
Fél éves: 1.000,-Ft, melynek birtokában:
- Bármely CD-ROM-ot hazaviheted kipróbálni korlátlan időre
- Vásárlásnál 10% kedvezményt kapsz

Több mint 150 féle játék! CD-ROM bizományi!
Otthoni kipróbálási lehetőség tagsági nélkül is.
Az árak tartalmazzák a 25% ÁFA-t

4M

COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

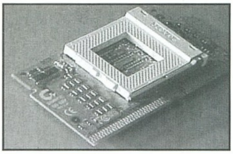
Hardware hírek

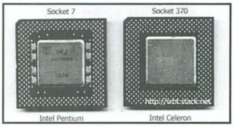
Az e havi hírek főként a november 16. és 20. között megrendezett őszi Comdex hírei, Las Vegasból. (Ez olyasmi, mint a mi Compfairünk csak egy „kicsit" nagyobb.) Mivel sok-sok termék van és sok az új bejelentés (meg a ködösítés) ezért némelyik hír elég aprócska lett.

ALAPLAPOK

Socket-370 (újabb processzorfoglalat, újabb rókabőr?)

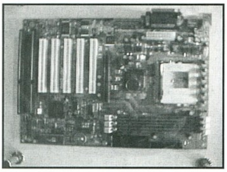
Az Intel még be sem jelentette, a COMDEX-en mégis láthatóak voltak a legújabb „olcsó megoldás"-ra épülő alaplapok. Az új processzorfoglalatot az új kinézetű Celeron processzorok (vagyis inkább visszatértek a jól bevált régihez) fogadására tervezték. (Hogy miért nem volt jó nekik a Socket 7? Én itt pénzt szagolok…) A Socket-370-re épülő alaplapok LX, BX vagy ZX (a ZX egy újabb, még be nem jelentett dolog: egy új chipset, amely a BX lebutított verziója) chipsetet használnak majd 66 vagy 100 MHz-es busszal. Már kapható egy ún. Socket-370 to Slot-1 adapterkártya is, amely segítségével az új és olcsó Celeronokat bármilyen (pl. LX-es) PII-es alaplapba behelyezhetjük.





Abit BM6

Máris egy Socket-370-es alaplap! Csakúgy, mint a BH6-on itt is 2 ISA 5 PCI és egy AGP foglalat van a 3 SDRAM memória-foglalat mellett. A Softmenu II továbbra is

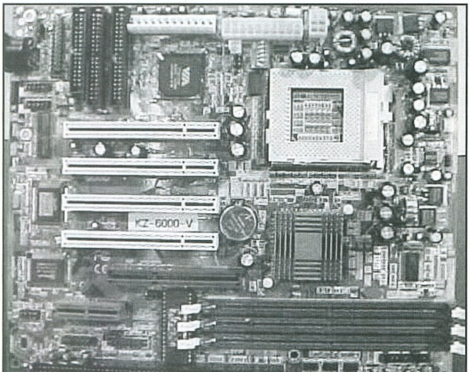


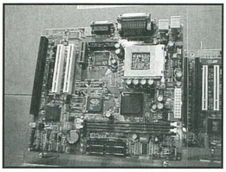
biztosítani fogja a jumperek elkerülését. (Lehetőség lesz a 112 MHz-es FSB beállítására is…)

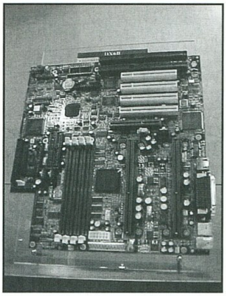
Ezen alaplap mellett két másik is készül: az egyik az IT6B, amely egy integrált SCSI vezérlős megoldás, a másik pedig a BX6 új verziója, amelyen az ISA slotok száma eggyel csökken, a PCI slotoké pedig eggyel nő. (Szegény ISA-k! Na de ilyen az élet.)

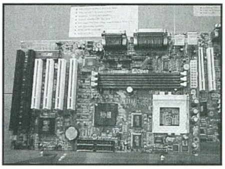
AOPEN alaplapok

Az AOPEN-nek is van ám **Socket-370-es** alaplapja, nem is akármilyen! Az egyelőre névtelen alaplap a ZX chipsetre épül, integrált ATI 3D Rage Pro grafikus vezérlőt és Yamaha hangkeltő chipet tartalmaz.









Az előzőeknek (mármint az integrált vezérlőknek) köszönhetően csak 2 memóriafoglalat, 2 PCI és egy ISA slot áll rendelkezésre.

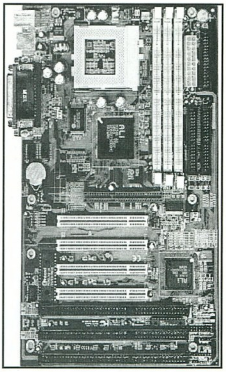
Megújult az AXB is (AX6B Plus lett belőle), kapott egy integrált Adaptec 7880P UltraWide SCSI 3 vezérlőt. Ez persze helycsökkentéssel járt: csökkent eggyel a PCI slotok száma. (Már csak 4…)

Gigabyte GA-6GXQU

Bár valószínűleg nem a játékosoknak és nem is a tuningolóknak szánja új alaplapját a Gigabyte, de azért az mégiscsak furcsa, hogy a négy(!) Xeon processzort fogadni képes alaplap tudja a 133 MHz-es FSB beállítást is, és hogy a Gigabyte-osok egy 500 MHz-es Xeont egészen véletlenül 600 Mhz-en pörgettek minden különösebb hűtés nélkül…

GVC VP1541

A címben szereplő alaplapot az AMD K6-2 400 MHZ-es processzorhoz ajánlják. A beállítható buszfrekik: 60/66/75/83/95/100 MHz,



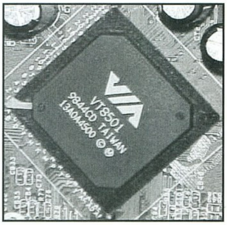
3 memóriafoglalat van rajta (min. 8MB max 768 MB), az 1 AGP, 3 ISA és a 4 PCA slot mellett. Az ATX alaplap chipsete: ALI M1541/1543C (Aladdin V).

STB T-100MMR

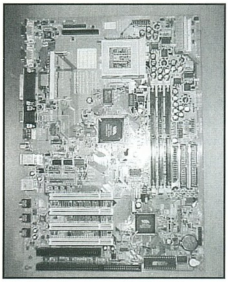
Az STB is beszáll az alaplapgyártásba. A tervek szerint a motherboard integrált grafikus vezérlője egy nVidia TNT lesz 8 MB SDRAM-mal, tartalmaz majd 3 PCI és egy AGP (!) slotot. Lesz rajta integrált hang is, de a lényeg az ún. „MMR" slot, amelynek segítségével a bele illeszthető perifériák (pl. TV kimenettel, TV-tunerrel, video capture-rel ellátott dolgok) jobban és gyorsabban végezhetik a munkájukat.

VIA MVP4 chipset

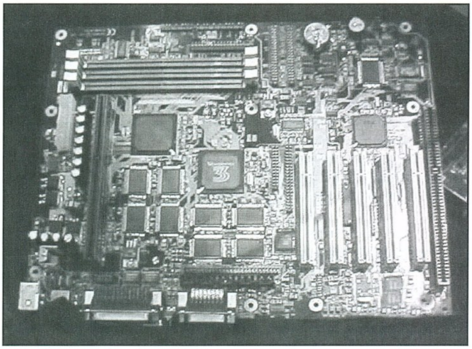
Ugyan nem alaplap, de mégis idetartozik: a VIA új chipsetet mutatott be. AZ MVP4 annyiban

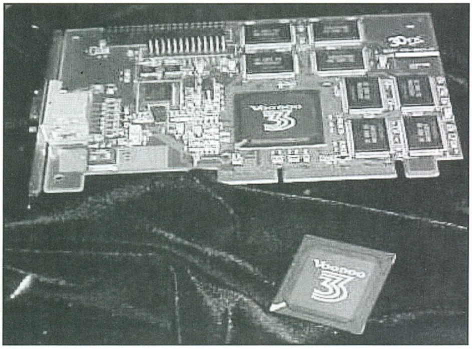


különbözik 3-mas számot viselő elődjétől, hogy tartalmaz grafikus vezérlőt (persze itt nem egy TNT-re, hanem inkább valami egyszerűbbre kell gondolni) és hangkeltőt, valamint hardveres DVD dekódert is.



A hardver monitorozása mellett lehetőség van (valószínűleg még ezt is el tudják majd helyezni a chipben) egy Fast Ethernet vezérlő integrálására is.

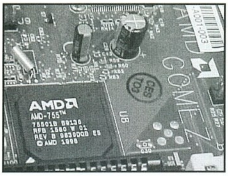




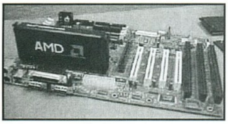
PROCESSZOROK

AMD K6-3 Sharptooth

Az AMD nem hagyta annyiban. A (méltán) sikeres Celeron A sorozatra itt a válasz, a K6-3 Sharptooth, 256 Kbyte integrált L2 cache-sel, amely a processzor sebességén működik. Két verzióban mutatták be: az asztali



gépekbe 400 MHz-es (majd később 450 MHz-es), a mobilokba 300 MHz-es változatot szánnak. A tesztek szerint (na ilyenkor kezd bennem motoszkálni valami...) a 3Dnow!



utasítások segítségével még egy PII-400-at is lehagy. Ami viszont fontos lehet, a proci nagyon tuningbarát! (Lehet, hogy ebben is le akarták körözni az Intelt?)

GRAFIKUS KÁRTYÁK (CHIPEK)

3dfx

Sorra jelennek meg a jobbnál jobb grafikus chipek, kártyák. Mindenki azt várta/várja, vajon mi lesz minderre a 3dfx válasza? Nos a Comdexen fellebbentették a fátylat: új még nagyobb teljesítményű chip jön, a Voodoo3 (ki hitte volna?). Na, de a dolog azért nem ilyen egyszerű. Először is nem egy, hanem két kártyatípus fog megjelenni, valamikor május-június tájékán, Voodoo3 2000 és Voodoo3 3000 néven.(A modellek egyébként AGP-sek lesznek, egyes hírek szerint tudni fogják az AGP 4x-t, de biztosabbnak tűnik az AGP 2x-es verzió). Másodszor, a 3dfx nem tervez további „csak" 3D-s kártyákat, tehát ezek is és az ez után jövők is csakis 2D/3D-s megoldások lesznek. Megszűnik az SLI mód is. A két modell egyébként abban különbözik, hogy a 2000-est OEM-eknek szánják (tehát nekünk a 3000-es lesz a nyerő), és mint az a táblázatból is kiderül, a Voodoo3 2000 az olcsóbb, de bizonyos paraméterekben kevesebbet nyújtó megoldás. Foglalkozzunk egy kicsit a Voodoo3 3000-rel! A 350 MHz-es RAMDAC, 2048x1536-os felbontáson 75 Hz-es képfrissítést tesz lehetővé. A chipen 8,1 millió tranzisztor található. Végül a legfontosabb: a referencia kártya adatai szerint Quake 2-ben 1600x1200-as felbontáson stabil 30 fps-t produkál a kártya, ami azért nem semmi a TNT 15 FPS-ével szemben. (Más kérdés persze, hogy a TNT már itt van és ki tudja mi lesz a menő jövő júniusban.) A Voodoo3 mind analóg mind digitális (az LCD monitorokhoz) kimenetet fog tartalmazni (ez utóbbi támogatásáért külön chip felel: az LCDfx), emellett gyorsítani fogja (a szoftveres) DVD lejátszást is. Már most többen kételkednek a kártya sikerében, hiszen a maximális memória 16 MB lesz és továbbra sem fog tudni csak 16 bites renderelést (állítólag belül 32 bites kifelé 16). A 3dfx szerint nem érdemes 32 bites renderrel foglalkozni, mert a játékok ezt úgysem használják ki, meg különben is, az nagyon a teljesítmény rovására menne. Hátrány lehet még a maximum 256x256-os textúraméret is.

Több cég, pl. a Diamond is tervez Voodoo3-mal integrált alaplapot.

A 3dfx jelenlegi nagy ellenfele (sokak szerint a jelenlegi király), az Nvidia sem jelent meg a kiállításon üres kézzel. (Persze telivel sem, hiszen ők is főként csak bejelentéseket tettek.) A Vanta elnevezésű chip tulajdonképpen egy TNT és OEM-eknek szánják. Technológiája 0,25 micronos, ennek köszönhetően (és a kisebb mértékű melegedésnek) 10-15 MHz-cel emelhető a jelenlegi 90 MHz-es órajel. A TNT2-ről, amely valamikor a Voodoo3-mal egy időben fog megjelenni, annyit lehet tudni, hogy szintén 0,25 micronos lesz és akár 150 MHz-en is működhet majd, maximum 32 MB SGRAM-mal. Még nagyobb hallgatás övezi a következő generációs nVidia chipet, az NV5-öt. (A TNT volt az NV4.) AZ NV20 kódnevű projekt eredményeképpen állítólag már létezik belőle mintapéldány és világot látott róla egy megdöbbentő számadat is: 650 megapixel/sec! A jövő év októberi megjelenéséig úgyis minden kiderül...

S3

Az S3 és a Hercules közösen jelentette be a Hercules Hydra Beast-et, amely a Savage 3D-re épül. Ilyen terméke már volt a Herculesnek, ez volt a Terminator Beast. A Hydra fő újdonsága a TV kimenet, a video bemenet, amelyen keresztül képes feldolgozni a mozgóképet és akár AVI formátumúvá alakítani és a szoftveres DVD lejátszás gyorsítása.

A másik hír az S3 háza tájáról, hogy készül a Savage 2. Két verziója lesz: a Svagae2+ AGP 4x -t a Savage 2 AGP 2x-t tud majd, a maximum memória 32 MB, az SGRAM 143 MHz-es lesz. A 270MHz-es DAC-nak köszönhetően: 1600x1200-ban 100 Hz-es, 1920x1440-ben 72 Hz-es képfrissítés érhető el majd vele. Terveznek egy notebookokba szánt verziót is.

A tervek szerint talán előbb a piacra tudják dobni (valamikor március környékén), mint a 0,25-ös TNT-t.

Matrox

Csak egy rövid hír : készülget a G300, amely a pletykák szerint 1999 első 0,25 mikronos grafikus kártyája lesz.

Chip	RAMDAC (MHz)	MTexels/sec	MTriangles/sec	Graphics Clock (MHz)
Voodoo		45	1	54
Voodoo2		90	3	90
Voodoo2 SLI		180	3	90
Banshee	250	100	4	100
Voodoo3 2000	300	250	4	125
Voodoo3 3000	350	366	7	183

Végül álljon itt egy kis 3dfx-történelmi áttekintés (és az ígért technikai adatok)!

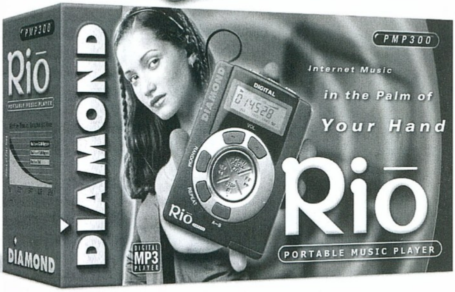
<u>VEGYES FELVÁGOTT</u>

Aopen DVD

Az Aopen olyan DVD-ROM meghajtót mutatott be, amely valószínűleg kategóriájában a leggyorsabb lesz. Az AOpen DVD-9632 névre hallgató drive 6-szoros DVD-ROM olvasási és 55-szörös CD-ROM olvasási sebességet ígér, ami 8310 KB/s adatátviteli sebességnek felel meg. A bevezető ára 200 dolcsi körül mozog majd.

Diamond RIO PMP300

Tudom-tudom, ez nem annyira új, hiszen már megjelent, kapható, de mégiscsak a Diamond terméke az első a hordozható MP3 lejátszók körében. Az audiókazetta méretű, lepkesúlyú (70 g) lejátszó maximum 60 perc zenét tartalmazhat, köszönhetően 32MB flash memóriájának. Egy sima 1,5 Voltos AA elemmel akár 12 óráig is működhet, jár hozzá egy fejhallgató és egy párhuzamos csatlakozó is. A 200 dolláros zenedobozhoz 50 dolcsiért 16 MB bővítést is vásárolhatunk, ha több zenét szeretnénk magunkkal vinni. A dolog úgy működik, hogy otthon a számítógépünkből letöltjük kedvenc zenéinket a masinánkba és már hallgathatjuk is. (Persze rögtön beperelték a Diamondot a lemezgyártó cégek, hogy ez így sérti a szerzői jogokat stb. Nos, a Diamond nyert, mondván: a lejátszó nem tartalmaz semmi olyan alkatrészt amivel zenét lehetne „lopni". Sőt egyáltalán nem tartalmaz semmilyen mozgó alkatrészt, így nyugodtan rázkódhat - például futás közben - a zene minősége nem romlik.) Jár hozzá a MusicMatch Jukebox Limited Edition program, ez CD-ket konvertál MP3 formátumúvá.



MP3 Deck Player

Összefogott a Sanyo, az AIWA és a Castlewood és elkészítettek egy sztereo decket, amely 2,2 GB-nyi mp3 zene lejátszására képes egy ún.

ORB cartridge segítségével. Ez utóbbi a Castlewood terméke és nem új a piacon, de eddig főleg csak OEM-ek kaptak belőle. A deck tömörítetlen 44.1 kHz-es 16 bites WAV fájlok és 128 kb/sec-os MP3 fájlok lejátszására képes.

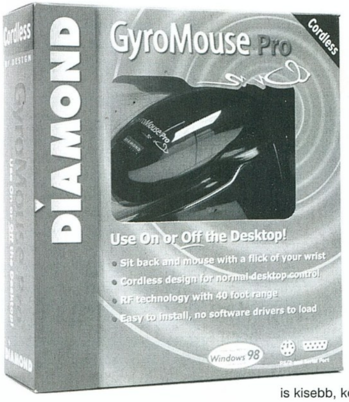
Creative MP3 lejátszó

A Creative MP3 lejátszójának paraméterei kísértetiesen megegyeznek a Diamond Rio adataival. A Creative Pocket Player is 32 MB flash memóriával és 1,5 Voltos elemmel rendelkezik. Súlya

szintén 70 g, fejhallgatót is adnak hozzá stb. Talán az egyetlen különbség a 32 MB-os bővítés lehetősége. Csakúgy, mint a Diamondnál itt is adnak egy egyszerű programot, amivel letölthető a lejátszóba a zene és minimális mértékben szerkeszthető is előtte.

Diamond GyroMouse Pro

A Diamond új egere farkatlan, azaz nincs szükség hozzá kábelre, ugyanis rádióhullámokon keresztül kommunikál a PS/2-es vagy



valamelyik soros portra kötött vevőegységgel. Az egeret akár 9 méterre is elvihetjük a géptől és nem szükséges, hogy a vevő és az egér között ne legyen semmilyen tárgy (mint az infránál). Egy helyiségben akár 8 ilyen egér is dolgozhat (Multi channel). A vevő egység elemmel működik, amely 9 órás folyamatos élettartamot biztosít, az elemtöltő és az adapter jár az egérhez. (Ha 5 percig nem használjuk, akkor az ún. Light Sleep üzemmódba kapcsol, 30 perc után pedig következik a Deep Sleep.) Az egér másik újdonsága, hogy nem szükséges az asztalon tartani, nyugodtan kézbe vehetjük, átkapcsolunk egy gombot az egér alján és máris „légi-egérként" használhatjuk.

Sony DVD +RW drive

A Sony jövő nyáron megjelenő első DVD +RW meghajtójáról a következőket lehet tudni egyelőre: 1.2x vagy 1.6x sebességgel fog írni, olvasási sebessége pedig valahol a

2,5x és 5x között lesz. A „sima" CD-ROM-okat 24x sebességgel olvassa. (A Sony DVD újraíró szabványa más, mint a DVD RAM technológia, inkább a CD-RW-re hasonlít.) A drive SCSI felületű lesz, külső és belső verzióban is elkészül majd.

Hitachi DK3E1T-91

A címben szereplő kód nem valami cheat, hanem a Hitachi új 9,1 GB-os winchestere. Az Ultra Wide vagy Ultra2 SCSI felületű merevlemez forgatási sebessége 12000 RPM, ami valami iszonyú nagy érték. Ennek is köszönhetően az átlagos elérési idő 5 ms. Annak ellenére, hogy nagyobb a sebesség, mégi kevesebb energiát vesz fel és a hőleadása is kisebb, köszönhetően az integrált alumínium ventillátornak.

Lóti
batthyg@elender.hu

SUPER-SONIX

1067, Budapest, Teréz krt. 11-13.
(az alagsori üzletházban az Oktogonnál)
Tel: 322-4041/35

SONY PSX

Alapgép
Dual Shock kontroller
RGB kábel
Memória kártya

NINTENDO 64

Alapgép
Rumble Pack
Memória kártya

TUROK 2
ZELDA 64

SUPERSONIKUS akciókkal és törzsvásárlói kedvezményekkel várjuk kedves vásárlóinkat.
- IMPORT Japán és USA játékritkaságok
- Garantáltan a legjobb árak Budapesten

A SEGA vadonat új szuperkonzolja,
a **DREAMCAST**
már megjelent. Bővebb információkért érdeklődjön telefonon.

Megjelent játékok: Virtua Fighter 3 TB, Godzilla Generations, Pen-Pen Tricelon, July

2N Bt.

PC szerviz

Számítógépek:
- javítása
- összerakása
- felújítása
- kártyák cseréje
- rendszerek összerakása
- karbantartása
- szaktanácsadás

AMIGA szervizelés!!!

06-30 403-211

HA MONITOR...

HA PRINTER...

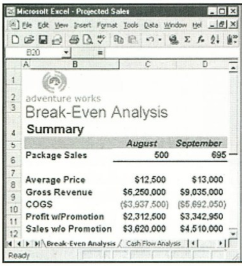
REFLEX
COMPUTER

SZERVIZ ÉS KERESKEDELEM
Budapest XIII. Béke út 93.
Tel.: 3297-237, 3290-646

Software hírek

OFFICE 2000

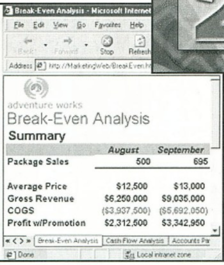
Az évvége egyik legnagyobb érdeklődéssel kísért irodai programcsomagjának a Microsoft, Office 2000 Beta1 és 2-es változatai



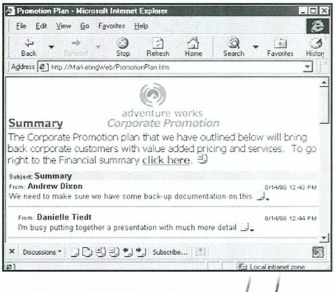
bizonyultak. Az Office 2000 mellett, még ha csak Béta verzió is, nem lehet elmenni szó nélkül, hisz nem mindegy, hogy 1 év múlva milyen szövegszerkesztővel, táblázatkezelővel illetve adatbázis-kezelővel dolgozunk majd.

Az Office 2000 CD, Premium Beta 2-es programcsomagban megismerkedhetünk az új Microsoft Word, Excel, Outlook, PowerPoint, Publisher, és Access változataival. Valamint a CD helyett kapó FrontPage 2000, PhotoDraw 2000, Internet Explorer 5.0 Beta, Office 2000 Language Pack , (120-napos Microsoft Windows NT Workstation 4.0) és a Microsoft Personal Web Server 4.0 program beta verzióival. A CD ára egyébként közel 20$ (USA).

A programok bővebb tesztelésére minden bizonnyal majd egy későbbi PC-Guru-ban kerül sor, mindenesetre egy dologban már biztosak lehetünk mégpedig abban, hogy minden alkalmazásra az; „Irány WEB" mondat igen közel áll az igazsághoz. Az Office 2000, és az NT5.0 első, a már a nagyközönség számára tartott bemutatóra a Comdex-98 kiállításon került sor,



ahol is maga Gates ecsetelte a jövő alkalmazásainak minden előnyét...

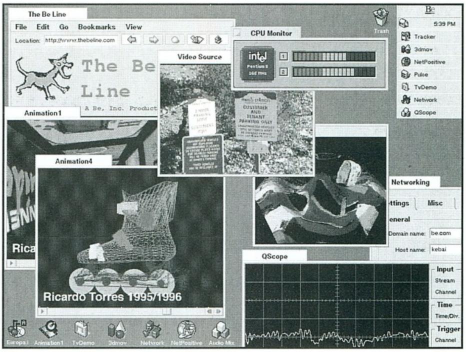


NORTON 2000

A Symantec mindig valami érdekes programmal szokott előállni (PcAnywhere, WinFax stb.). Legújabb termékükkel, a Norton 2000-rel, a már elhíresült 2000. évhez (Y2K) fűződő bajunkon igyekszik segíteni a megszokott Norton-os stílusban. A tesztek után elmondható, hogy alapjában véve a program elképzelése nem rossz, de kicsit naivitásra vall, hogy ha egy program végigpásztázza és analizálja az adatállományainkat akkor az összes Y2K problémánk megoldódik. A N.2000 ugyanis épp ezt teszi, azaz megvizsgálja, pl. az Excel, Word, Access stb. állományokat (szöveget, és a 2-digites számokat pl. az évszámokat), és ha azokat nem találja 2000 kompatibilisnek, akkor felhívja rá a figyelmünket. A dolog akkor kezd igazán izgalmassá válni, amikor pl. 200.000 db. hibásnak talált adatállományt kellene átnéznünk.

BEOS_X86 V3.2

A BeOS-t (Be Operating System) eredetileg a BeBox gépekre fejlesztették ki még 1995-ben. A BeBox gyártásának ideiglenes felfüggesztésével az OS fejlesztői



más, a rendszer futtatására alkalmas hardvereket (CPU-t) kerestek. Így először is Mac-re (PPC, X68000), majd idén tavasszal PC-re (X86) írták át a teljes rendszert. A BeOS jellemzője, hogy a legmodernebb, interaktív-grafikus interface-vel rendelkezik és az első olyan grafikus op.rendszer, melynél minden ablaknak saját grafikus környezete lehet. Az alapvetően Multimédiás és hálózati felhasználásra ajánlott OS un. multihreated azaz többszálú, ami azt jelenti, hogy egyszerre több ablakban több alkalmazás is futhat,

☒ Újra kiderült az ég a Linux felett! Miután Több fejlesztő cég is, pl. a Corel az IBM és az Oracle is bejelentette, ismét fejleszt Linux-ra. A kiadásra váró programok a Corel ismert szövegszerkesztőjének a WordPerfect-nek, v8.0-ás változatai, az IBM DB2 illetve az Oracle adat-báziskezelői.

☒ A Microsoft kipróbálásra ajánlja az új Explorer v5.0B változatát, de a program végleges kiadásra várhatóan 1999 első negyedévéig kell várniuk a felhasználóknak (Sun per miatt). Az új böngésző többek közt a megváltozott felületével, és az un. streaming audio-video technológiájával valamint beépített kulcsszavas keresőasszisztensével hívja fel magára a figyelmet.

☒ Mégis meggyűlik a baja Microsoftéknak a Java-val? Mint ismeretes, a Sun megnyerte a Microsoft ellen indított Java pert. A bíróság határozata szerint a szoftveróriásnak 90 napon belül módosítania kell a Windows 98 rendszert, mert az nem felel meg az eredeti Java programozási nyelv szabályainak. Amennyiben ezeket a változtatásokat nem hajtja végre, úgy a Windows 98-at ki kell vonnia a forgalomból.

☒ Foglalt a Windows 2000 márkanév valamint a windows2000.com domainnév is. Jelenleg a fenti nevezett cég, illetve Site, a világ több nagyvárosaiban kihelyezett WEB kamerák képeit közvetítik élőben. A dolog azért is érdekes, mert a Microsoft Windows2000 névvel szeretné forgalmazni az új operációs rendszerét az NT5.0-át. www.windows2000.com

☒ Újra kisütött a nap az Apple-nál ami nagyrészt az új desing-nek, az iMac-nek köszönhető. A futurisztikus megjelenésű gépre már jóformán csak előrendelést vesznek fel annyira megugrott az eladások száma. Ráadásul a Corel illetve a Symantec is sorra mutatja be az újabb Mac-es programjait.

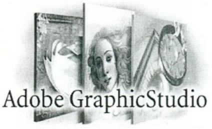
☒ Drasztikusan, mintegy 60%-kal csökkentette a Microsoft a Windows NT 4.0

▶ HIRCSOKOR

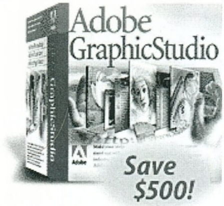
mégpedig úgy, hogy a másik (inaktív) ablak működése egy pillanatra sem áll meg. A teljes rendszer PC-re (X86) idén Május 20-án jelent meg és 2CD-n foglal el, ára 99$ illetve 199DM. (ha valaki rendelkezik X86-os BeOS-el, kérem, írjon nekem). www.be.com

ADOBE GRAPHICSTUDIO & PUBLISHING COLLECTION

Az Adobe egyszerre két olyan programcsomaggal is meglepte a kiadványszerkesztőket mely csomagok, jóformán minden olyan programot tartalmaznak, melyek a mindennapi DTP-s munka során



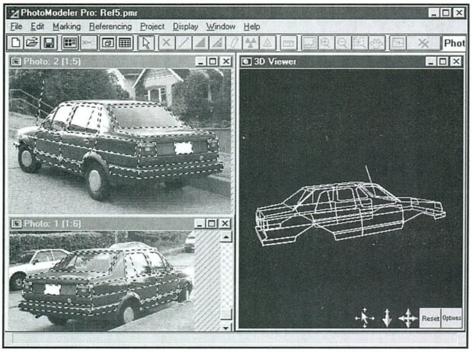
nélkülözhetetlenek. Az egyik csomag a GraphicStudio, melynek részei a Photoshop 5.0, az Illustrator 8.0, PageMaker 6.5. A másik csomag felállása az Adobe Publishing



Collection: PageMaker 6.5, Photoshop 5.0, Illusztrator 7.0, Streamline 4.0, Dimension 3.0, és az Acrobat 3.0 . A programcsomagok (az egyenkénti árakhoz viszonyítva) igen jelentős, mintegy 500$-os árengedménnyel már megvásárolhatóak. www.adobe.com

PHOTOMODELER PRO V3.0G

Az Eos Systems Inc. programja, a 3D-s modelek készítőinek nyújthat igen nagy segítséget. A PhotoModeler segítségével megszabadulhatunk a fáradságos 3D-s model szerkesztésektől és szinte pillanatok alatt bármilyen

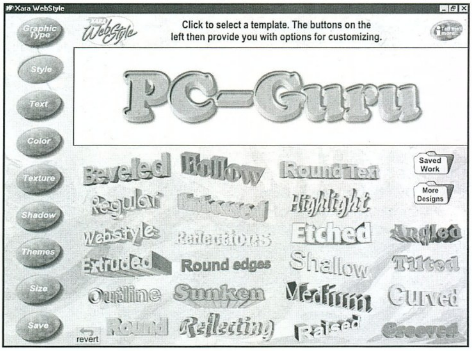


alakról 100%-os, élethűmásolatot kapunk. Már a szerkesztés megkezdése is igen érdekes, hisz itt fotózással vagy szkenneléssel kezdődik a munka. Miután 1,2,3 szerencsés esetben 4 oldalról rendelkezünk fényképpel (hagyományos vagy digitális) a modellezni kívánt tárgyról, nem marad más hátra, mint ezeket a képeket betölteni a programba és kijelölni a kívánt tárgy alakját, illetve ezek meghatározó kontúrjait. Az eredmény megdöbbentő. A kész modelleket természetesen kimenthetjük, pl. Imagine, AutoCad, LightWave stb. formátumokba. http://www.photomodeler.com

XARA WEBSTYLE CD VERSION V1.1

A Homapage-k külsőmegjelenése, a buttonok, fejlécek, hátterek stb. elkészítése sokszor több időt vesz igénybe, mint magának a Html kódnak az elkészítése. Az eredménnyel pedig biztos, hogy nem leszünk megelégedve, elvégre nem mindenki grafikai zseni. Ezen az alapvető problémán segít a Xara legújabb Web-es programja, a Webstyle. Ezzel ugyanis az előre elkészített grafikák százai közül válogathatunk, illetve ezeket ízlésünk szerint módosíthatjuk is (szín, méret, felirat stb.). A variációk száma akár több ezer lehet, de aki még ezzel sem elégszik meg az bármikor letölthet a Xara-tól újabb grafikai kollekciókat.
www.xara.com

Angi
Angler@freemail.c3.hu



A ZDNET-ről, Novemberben letöltött programok TOP listája

Helyezés	Program neve	Típusa	Letöltések száma /db.
1	WebFerret	Webkereső	67228
2	Internet Explorer 5.0 (Beta)	MS. Internet böngésző újabb verziója	66833
3	WinZip (32-bit)	Zip, unzip, adattömörítő és archiváló	63536
4	ICQ (32-bit)	Chatprogram	59149
5	iSpeed	Internet sebesség optimalizálása	41172
6	GoZilla	Többrétegű, darabolt letöltés a Net-ről	37695
7	Microsoft Office 97 Service Release 2	Update a Microsoft Office 97-hez	37171
8	Space Shuttle Screensaver	Az űrprogram képei	25875
9	Budweiser Lizards Screen Saver	Let Frank és Louie a monitoron	24265
10	Standard Win NT 4.0 Service Pack 4	Update for WinNT 4	22316

Toplista a ZDNET (www.zdnet.com) általkiadotthetiadatok alapján összegezve (a kisebb programok a CD mellékleten is megtalálhatóak)

Workstation árát. Ezek szerint az eddigi 239$ helyett ma már 99$-ért megvásárolható a rendszer, és ezzel az árral olcsóbb, mint egy Windows98.

☒ Megjelent a Microsoft Works Suite 99, mely egy 6 programból álló csomag. A WS-99 tartalmazza a Word 97-et, a Works 4.5-öt a Graphics Studio Greetings 99-et az Encarta Encyclopedia 99-et, a Money 99 Basic-et valamint az Expedia Streets 98-at. A csomag ára mindössze 109$, s a csomag egy sorozat első részét képezi, mely sorozattal az MS új elképzelését „Az olcsó programot az olcsó PC-be" tükrözi.

☒ Az AOL (America On Line), idén júniusban felvásárolta a többek közt az ICQ-t is készítő izraeli Mirabilist. Az AOL célja, egy új felfogásban és lehetőségekkel rendelkező ICQ forgalmazása, mely egyben portálként is szolgálhat. A nemsokára megjelenő új ICQ-ban lehetőségünk lesz például keresésre és hírolvasásra is.

☒ Bemutatták az Adobe, K2 névvel ellátott DTP-s programja első Beta változatát. A cég állítása szerint a K2 egy igazi „QuarkXPress killer" lesz. A dologban lehet valami, mert a Quark kísérletet tett az Adobe felvásárlására, a szakértők ezt a K2 jövőre tervezett megjelenésével magyarázzák. Az Adobe állítása szerint K2 egy olyan DTP-s program lesz, mely a hagyományos szöveg és képmanipulációkon túl egy merőben új szemléletet kíván meghonosítani a DTP területén.

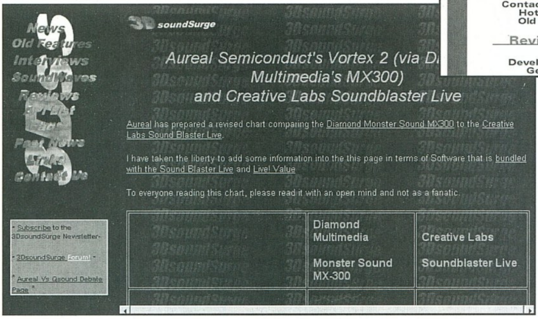
☒ Egy „jó hír" - jövőre a Matáv átlagosan mintegy 11%-kal fogja növelni a tarifaárait. 1999. január 1-jétől pedig a tervek szerint bevezetik az időarányos elszámolást.

☒ Az Alienskin cég Photoshop plug-in-jei eddig is nagy népszerűségnek örvendettek (pl. Eye Candy). Az cég egy újabb plug-in sorozattal jelent meg, a Xenofex-el. Ez egy 16 darabból álló filtersorozat melynek demoverziója letölthető a http://www.alienskin.com/ címről.

Internetes elondolkodó

VITÁK ÉS VÉLEMÉNYEK A HARDVERREL ÉS A JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATBAN

Mivel szabadidőm egy részét a neten szoktam eltölteni, gyakran találkozom érdekes írásokkal különböző szerzők tollából. Ezen fejtegetések sokszor olyan kérdésekről szólnak, amelyekre én speciel nem is gondolnék vagy már felvetettem, de nem ilyen megközelítésben. Összegyűjtöttem egy pár ilyen témát, kiemelve a cikkek legfontosabb részét, aki a teljes cikket akarja olvasni (tehát van netes elérése) annak ott a teljes cím is.



Szerintetek mi a jobb? A DirectX vagy az OpenGL támogatás?

Tegyük föl úgy a kérdést: mi a rossz az egyikben és mi a másikban?

A DirectX :- nem platform-független, azaz nem lehet a rá írt kódot átvinni mondjuk Linuxra vagy MacOS-re

- enyhén szólva rosszul dokumentált.

- minden egyes új verzió szakít az előző hagyományaival, teljesen átírja az új csapat, szóval nincs folyamatosság.

Az OpenGL: - nincs igazi Microsoft támogatás, emiatt egy OpenGL driver nincs is igazán tesztelve (a Microsoft mérnökei által) a Win9x jellegű termékekkel.

Ne felejtsük el, hogy nem sok értelme van a két dolgot összehasonlítgatni, mivel az egyik játékra, a másik munkára lett kitalálva.

Szoftveres vagy hardveres renderelés ? Melyiké a jövő?

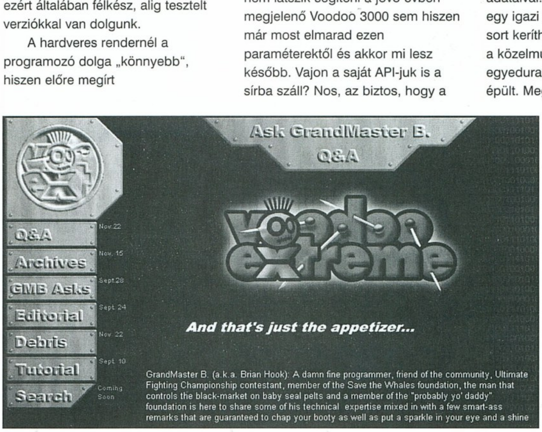
A 16 éves Anand szerint mindkét módszer jó lehet.

A szoftveres renderre jó példa az Unreal. Egy jól megírt program kis túlzással utolérheti a hardveres versenytársakat (sőt a régebbieket még le is hagyja). Hátránya, hogy minden egyes játékra nagyon ki kell élezni a kódot és nagyon leterheli a processzort. Az újabb processzorok (és újabb multimédiás utasítások) megjelenésével persze fejlődés várható a sebességben, így a minőségben is. Ezen megoldás előnye még, hogy nem vagyunk behatároltak a kártya hardvere adta korlátokkal, lehetőség van saját új effekt kidolgozására és leprogramozására. A hátrányok közé sorolható, hogy egy-egy ilyen kód megírása túl sok időt vesz igénybe ezért általában félkész, alig tesztelt verziókkal van dolgunk.

A hardveres rendernél a programozó dolga „könnyebb", hiszen előre megírt utasításkönyvtárakból válogathat. (Ez persze hátrány is, mivel nagy ötlettel nem lehet előállni, csak építkezni lehet.) Jelen pillanatban a hardver render sokkal gyorsabb és szebb. Egy dolgot persze ne felejtsünk el: ha a játék írója csak ezt a megoldást választja, ezzel azt is kimondja, hogy csak 3D gyorsítóval fog működni a játék.

A GLIDE-NAK BEFELLEGZETT?

Napjainkban úgy tűnik, hogy megtört a 3dfx chipek egyeduralma. Az újabb chipek (gondolok itt főleg a Riva TNT-re) mind sebességben, mind felbontásban és képminőségben (a sarkalatos kérdés jelenleg a 32 bites render) felülmúlják a nagy királyt. Mindezen nem látszik segíteni a jövő évben megjelenő Voodoo 3000 sem hiszen már most elmarad ezen paraméterektől és akkor mi lesz később. Vajon a saját API-juk is a sírba száll? Nos, az biztos, hogy a 3dfx kártyák továbbra is támogatottak lesznek, ha másképp nem, úgy ahogy a többi kártya: D3D-n és OpenGl-en keresztül. (Jelenleg már nem fordulnak elő csak Glide-os játékok, sőt egyre inkább csak D3D-sek vannak.) Másrészről , aki egy 3dfx-es kártyát igazán ki akar használni, az jobban teszi, ha a Glide-ot alkalmazza, hiszen ez az egyetlen API, amely 100 %-osan ki van hegyezve a chipsetre (és csak erre).



EAX VAGY A3D?

Nos ez egy jó kérdés. Másképpen szólva milyen 3d-s hangkártyát érdemes venni? Mi lesz a szabvány, melyik a jobb minőségű.? Egyelőre sajnos többel nem csak a két API-ra épülő kártyák összehasonlításával tudok szolgálni, konkrétan a Creative Labs Soundblaster Live és a Diamond Multimedia Monster Sound MX-300 adataival. (Remélem egyszer majd egy igazi összehasonlító tesztre is sort keríthetünk.) Az bizonyos, hogy a közelmúltban az A3D volt az egyeduralkodó, mely a Vortex chipre épült. Megjelent a nagy rivális az SB Live az EMU 10 K1 chippel és sok-sok újítással, erre viszontválasz az Aureal Vortex 2 chip. Hogy ki nyer? Remélem mi a vásárlók. (Az összehasonlítás a linknél látható, megjegyezném még, hogy tudomásom szerint az MX300 csak decemberben jelenik meg, és az EAX- nak már van 2.0-s verziója is.)

Lóti

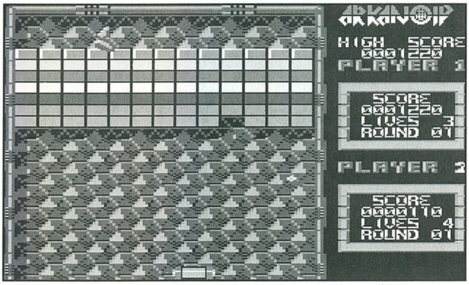
Back in Time

commodore 64

KLASSZIKUS C64 ZENÉK DIGITÁLIS FELDOLGOZÁSBAN

A 80-as évek elejétől az otthoni számítástechnikára az volt a jellemző, hogy 1-2 évente teljesen lecserélődtek. Ezek a cserék akkor persze nem azt jelentették, hogy egy gyorsabb gépre, 3D-s kártyára stb. updateltünk (mint manapság), hanem eladtuk a gépünket (ZX81, Spectrum, VIC-20, stb.), és vettünk egy teljesen új, számunkra addig ismeretlen gépet. Az új gépek kiismerése persze hónapokig is eltartott, hisz ez idő tájt nagyon kevés volt a fellelhető szakirodalom, s mire megkedveltük a gépet, már jött az újabb. A folyamat, hihetetlen gyorsasággal zajlott le, és egyszerűen nem is volt időnk lelkileg feldolgozni egy-egy gép „elvesztését", hisz ott volt már a másik. Választék pedig akadt bőven: ZX81-Spectrum16-48-128-+2, Commodore VIC20-C16-64-128-Plus4, Amiga1000-500-2000-3000-1200, (HT1080, HT3080, TVC, Primo, ProPrimo, Enterprise) stb.

A számítástechnika evolúciójának első fejezete lezajlott, napjainkban a fejlődés teljesen megállt és más irányokba terelődött. Nincs új számítógép, ami pedig van az se jut el hozzánk! Felmerülhet az emberben pár kérdés; Vajon tényleg magától állt meg a fejlődés? Ez a csúcs? Marad a PC architektúra és a Windows alapú rendszer? Vagy csak az MS és az Intel monopólium helyzete miatt van mindez? Talán egyszer minden kiderül. Egy biztos, hogy a Sinclair-Commodore-Atari és a kisebb fejlesztő cégek eltűnésével nincs is más választásunk, PC vagy PC, esetleg Macintosh vagy Amiga. Elérkezett tehát az idő a visszatekintésre. Ki a kedvenc Sinclair gépére, ki pedig a Commodore 8-bitjére emlékezik vissza szívesebben. Sorra jelennek meg a 80-as években gyártott gépek emulátorai (lásd Emulátor CD), és végre újra játszhatunk az egykor hetekig imádott kedvenceinkkel.



S miközben ezeket a sorokat gépelem, fejhallgatómban sorra felcsendülnek az ismert C64-es zenék. Ó igen, a Delta, Rambo, Saxion, Thing on a Spring, Parallax, Monty on The Run, Mutans, Giana Systers, Arkanoid, Hypersport, Wizball, To Be On Top, Crazy Comets mind-mind egy örök dallam. Be kell vallanom, hogy még a hátamon is futkározik a hideg. Ügye Ti is ismeritek azt az érzést, amikor egy rég nem hallott dallam üti meg az ember fülét és emlékek, érzelmek kavarják fel lelkünk mélyebb rétegeit. A legcsodálatosabb az egészben pedig az, hogy mindehhez mármint a C64-es zene hallgatásához már nem is kell számítógép, mert CD-ről szól a zene. Az eredetileg Angliában kiadott CD-n tizenöt eredeti C64-es feldolgozás kapott helyett, mindez digitális stúdió feldolgozásában. A felvételek jórészt Chris Abbott és Rob Hubbard közreműködésével készültek. De nem csak a zenéken lehet nosztalgiázni, hanem a CD-hez mellékelt füzet olvasása közben is. Igazi csemegének számít például az, ahogy minden számot Chris Abbott és Warren Pilington szakértőszemén keresztül láthatunk. Ezen kívül megtudhatjuk, hogy például manapság mivel foglakoznak ezek a zeneszerzők. És hogy került ez a remek CD hozzám? Nos az Angliai kiadás után végre hazánkban is forgalmazzák.

De pillantsunk be a füzet előoldalaiba:

- „A Commodore 64 házi számítógép tartalmazott elsőként teljes analóg szintetizátort. Zeneszerzők új generációja kezdte meg pályafutását és a számítógépes zene mindörökre megváltozott. A zene magával ragadott, szárnyalt és áthágta a három csatornában rejlő korlátot. Az ötletek, az emlékek és a bennük rejlő izgalom egy teljes nemzedéket hoztak lázba."

- „Az album annak a sorozatnak az első része, melyet a Commodore múlt és jelen hőseinek dedikálunk: Rob Hubbard, Martin Galway, Ben Daglish, Fred Gray, Tim Jeoren Tel, David Whittaker, Johathan Dunn, Charles Deenen, Chris Hülsbeck, Bogg, Ratt, Jackal.... A Commodore 64 többek között általuk lépte át határait, s a számítógépből így vált meghatározó élménnyé"

Magyar kiadás, és fordítás:
Jean (Chromanche, FBI Crew, TRSI, Scoopex)
Jean@c64.rulez.org
1399. Bp., Pf:701/103

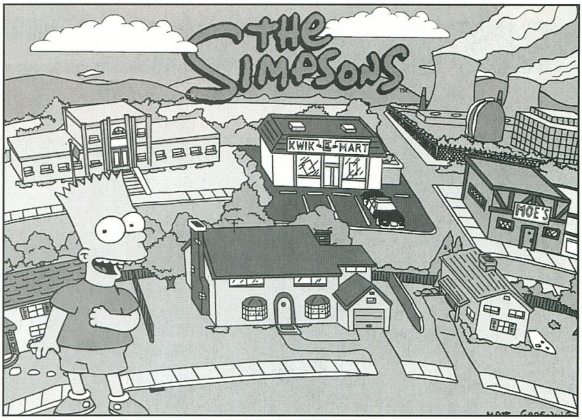
Angol kiadás:
www.c64audio.com

Legközelebb a PC-s Commodore 64 emulátorokkal folytatom, addig is tekintsétek ezt oldalt bemelegítésnek, hangulatkeltésnek és hallgassátok a Back In Time CD-n található csodálatos C64-es zenéket. No és szurkoljatok, hogy a második CD is megjelenjen itthon.

És aki mennyekbe járt;

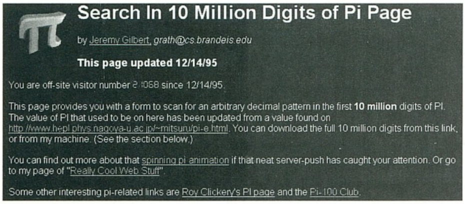
Angler@freemail.c3.hu

Net



Helló hölgyek, urak. Új hónap zenél és a tegnapi pocsék idő után legnagyobb örömömre végre kezd kitavaszodni. Holnap állítólag valami meteorraj ég porrá a légkörben atomjaira zúzva az orbitális pályán keringő műholdakat, 33 évente keresztezi ugyanis egy üstökös a Föld pályáját, vagy csak ennyi évente látni jól az égést nem tudnám már megmondani. Ennek örömére kiszámoltam egy bonyolult, többváltozós függvény segítségével, hogy a Half-Life megérkezéséig már csak 27-et kell aludnunk. (A kíváncsi érdeklődőknek elmondanám, hogy az összefüggés olyan adatokat is felhasznál a teljesség kedvéért, hogy shoebaron hány percig van egy este átlagosan irc-n, és eközben hányszor ping timeout-ol, nem beszélve a válaszolási gyakoriságról!) Klassz.

Ha már a matematikánál tartunk, hadd hívjam fel a figyelmet a jól ismert konstansra, a Pí-re. Egyszerűbb matematikai programcsomagokkal néhány tízezer jegyre könnyen kiszámíthatjuk az értékét (ismerjük ugye: 3.14159265...), de ki hitte volna, hogy az Internetről letöltve egy 10 megabyte hosszan kígyózó szövegfile-t tíz millió tizedest kapunk (Hogy miért tizedeseket? Mert 10-es számrendszerben vagyunk bácsika). Sőt, aki például nem akarja letölteni, de kíváncsian vizsgálná ezt az irracionális számot (azért irracionális, mert nem állítható elő két, valós szám hányadosaként, és ez tuti), annak nagyon kiváló ez az oldal, hiszen bizonyos számmintára is rákereshetünk benne. Én próbaképpen elvégeztem ezt születési évszámommal (10 találat), telefonszámommal (2 találat), valamint a társadalmi azonosító jelemmel (0 találat). Nem utolsó szempont az sem, hogy a program azt is kijelzi, hányadik tizedesnél talált rá a pattern-re. Jó tanács: aki matekból szeretne egy jó pontot a tanárnéninél, próbálja ki élesben is. Mennyit számít ugye, ha a felelet végén bemondjuk: „A tanárnő születési évszáma 18-szor szerepel a Pi számsorozatában, a legelső előfordulás a 945738. jegynél a legutolsó pedig a 85948353. jegynél...“ Kis hatásszünet után: „...tíz millió jegyet tekintve.“ Boci szemekkel meredünk egy darabig, aztán a négyes is felfelé görbül ötösre. Az osztály tapsolni kezd, a tanárnő örömkönnyeket hullat, szünetben a büfében a legjobb csajok jönnek oda hozzád dumálni. Mi kell még? (Még egy apró trükk tanárnénikhez, ha már itt tartunk: dolgozatnál rajzoljunk nevünk alá egy kedves kis virágot. Nem kell mindenféle színes ceruzákkal berohamozni a terembe matek dogához, mert az nagyon feltűnő. Ugyancsak felesleges nagy publicitást csapnunk a dolognak. Egyszer mindenképpen működik, és egy jegyet is jelenthet talán. „Use the Force, Luke.“)
http://gryphon.ccs.brandeis.edu/~grath/attractions/gpi/


Search In 10 Million Digits of Pi Page

by Jeremy Gilbert, grath@cs.brandeis.edu

This page updated 12/14/95

You are off-site visitor number 2 :068 since 12/14/95.

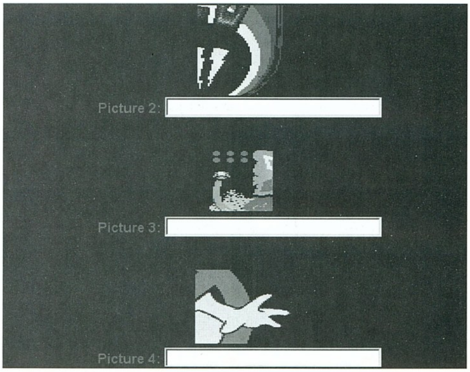
This page provides you with a form to scan for an arbitrary decimal pattern in the first **10 million** digits of PI. The value of PI that used to be on here has been updated from a value found on http://www.hepl.phys.nagoya-u.ac.jp/~mitsuru/pi-e.html. You can download the full 10 million digits from this link, or from my machine. (See the section below.)

You can find out more about that spinning pi animation if that neat server-push has caught your attention. Or go to my page of "Really Cool Web Stuff".

Some other interesting pi-related links are Roy Clickery's PI page and the Pi-100 Club.

A kilencedik évadba lép maga mögött tudva 10 Emmy, 7 Annie, 3 Genesis, 3 International Monitor, egy Peabody díjat a televíziózás történetének leghosszabb, főműsoridőben sugárzott rajzfilmsorozata, a Simpsons. Az új, először amerikában látható szériában olyan nagy nevek tűnnek majd fel szinkronhangokként, mint Helen Hunt, Martin Sheen vagy Rod Steiger. A sorozat szülőatyja Matt Groening, aki egy félórás karácsonyi filmmel indította el a lavinát 1989. december 17-én, amit 1990 januárjától követett maga a sorozat. Vitathatatlan, hogy ezek az epizódok új színt vittek a rajzfilmek világába, ahol elég egyéni módon parodizálják ki az amerikanicizmust. Komolyan mondom, annyira eltalált néha egy-egy geg, hogy nem is hiszem el. Egy epizód elkészítése 6-8 hónapot vehet igénybe, ami bizony nem kis idő. A sorozatnak hivatalos homepage-e is van, amit érdemes megtekinteni egy jól feltuningolt shockwave-et ismerő web browserral, mert amit látni fogtok, attól leég a hajatok. (Kis túlzással persze.)
http://www.fox.com/simpsons/index.htm

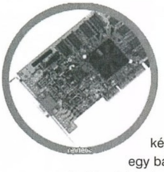
Most pedig érdekes játékot fogunk játszani. A játékban eldől, ki nyomult többet C64-es játékokkal, itt az idő ugyanis a nagy C64 Picture Riddle kvízre. Könnyű és nehéz fokozatokon versenghetünk, a cél az, hogy az oldalon látható képek közül minél többet felismerjünk. A feladat korántsem egyszerű, nemcsak címképernyők vannak, hanem részletek játékokból is. Szégyellem ugyan, de nagy „öreg“ ;-) létemre mindössze csupán három-négy játékot ismertem fel. (Ráadásul a könnyű fokozaton.) Van high-score tabella is, amit a szerzők kézzel update-elnek, úgyhogy a kis pontatlanságok is kiküszöbölésre kerülnek. (Hiszen pl. a „Barbarian II“ ill. „Barbarian 2“ ugye ugyanaz a játék.) **http://www-studbo.hit.no/~u952487/pictures.htm**

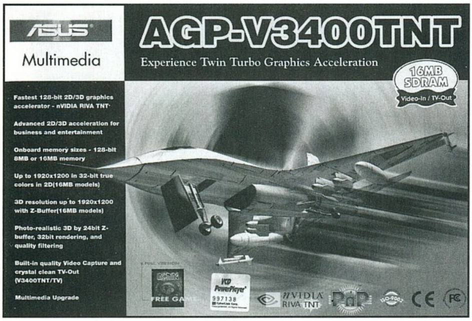


Hát, itt a vége, fuss el vele! Aki nem hiszi, az az adóbehajtó. Találkozunk gyövő hónapban, majd ha shoebaron felháborodott hangú „deadline“ jellegű levelekkel bombázik. (Just kidding. = D)
Internet MAGIK, csókolom.

angelday@pganet.com
(a szerző a Quake.hu szerkesztője)

ASUS AGP-V3400 TNT





Ez nem igaz, ennek a RIVA TNT őrületnek nem lehet ellenállni! Előre bocsátom, vaskalapos Voodoo2 hívőként némileg szkeptikusan kezdtem az ASUS kártya tesztelésébe, de aztán sikerült jól meglepődnöm. Szóval Shoebaron megkért, ugyan, nézzek már a körmére ennek a kis kártyának, lévén, hogy állítólag gondok vannak vele telepítéskor. A hírek szerint csak szűz rendszerre hajlandó felülni, ha már volt más AGP kártya a gépben előtte, akkor a Win98 alatt nem óhajt működni. Nosza, ilyen csábításnak nem lehet ellenállni, rohantam vele haza. Vissza már nem fogom ilyen lelkesen hurcolni, az egyszer biztos. Intel 740-es kártya ki a gépből, TNT be, install, és tényleg: a Win98 nyersen közli velem, hogy a megjelenítő adapter nincs jelen, vagy valami gáz van vele. Hmm, ez mi? Pár percig karóztam a tököt az asztalra görnyedve, aztán sátáni kacajjal indítottam újra a gépet. Bootolás előtt be gyorsan az alaplapi BIOS-ba, és engedélyeztem a VGA adapter számára az IRQ-t. Ugyebár az Intel740-nek ez ilyen formában nem kellett. És láss csodát, a TNT a következő Windows indítás után életre kelt!

Pontosan azért elmondanám, milyen kártya is a kísérlet alanya, ugyanis több fajta kapható belőle. Nekem a V3400TNT/TV/16M/P modellhez van szerencsém, mindjárt megmagyarázom, miket jelentenek a titokzatos betűk. TNT, ez ugye világos, TV, ez azt jelenti, hogy van rajta TV/Video ki-bemenet, 16M, 16 megabájt memória, P, hát ugye PPéter teszteli... Ezek elég fontos adatok, mert van ebből a kártyából 8megás és TV csatlakozó nélküli változat is. A kis aranyos központi egységére most nem vesztegetném a szót, azt hiszem a Riva TNT grafikai chipsetről eléggé részletes leírások jelentek meg itt, a Guru oldalain is. Akkor mi az, ami érdekes lehet magán ezen a bizonyos, ASUS féle TNT boardon? Mindenekelőtt gondoltak a hűtésre, ami az egyéb TNT alapú kártyák egyik gyenge pontja lehet.

Itt most azért akarva-akaratlanul vissza kell, hogy térjek egy kicsit TNT chipre. Szép, meg gyors, meg új, meg minden, csak hát a nagy sietségben nem volt idő megvárni a 25 mikronos gyártósort, így a most megjelent TNT kockák még a régi, 35 mikronos technológiával készültek, készülnek. Ez pedig magasabb áramfelvételt, valamint magasabb üzemi hőmérsékletet eredményez, ami kellemetlen is lehet – sok TNT alapú kártya egyszerűen lefagy, annyira túlmelegszik odabent a cuccos. Persze a 35 mikron miatt a TNT teljesítménye jócskán elmarad a beharangozott „Voodoo2 SLI killer" eredményektől, de azért így is tiszteletre méltó a tudása. Szóval az ASUS-nál igényes módon, aranyos hűtőbordát és egy megfelelő teljesítményű ventillátort raknak a kártyára. Ez jó pont, sok ismerősöm szórakozik mostanában a TNT kártya hűtésének megoldásával – én már vígan Half Life-ozok, amíg ők a külön vásárolt ventillátort próbálják rányálazni a saját kártyájukra.

Ha anno Riva 128 mellett a legfőbb érv az volt a Voodoo1 ellen, hogy szebb a képe, akkor a Riva TNT-re ez százszorosan igaz a Voodoo2-vel szembeállítva. Direct3D alatt, hála a végre felnőttkorba lépett DirectX6-nak, a megjelenítés egyszerűen bámulatos! Nem szívesen, de be kell vallanom, hogy a TNT-hez képest a Voodoo2 gyakorlatilag „lenyeli" a grafikát, eltünteti a lényeges részleteket. A legjobb példa erre a 3DMARK99 demo része alatt látható erdei képsor, amikor egy bazi nagy kép van textúraként körbefeszítve. Hát itt ég és föld a két kártya képe közötti különbség. A TNT-n jól kivethetőek a vízmosás partját borító indák, gyökerek apró tüskéi, és az előtérben megjelenő levelek valahogy színvilágban jobban illeszkednek a végeredménybe. A 3DMARK egyéb részeinél a különbség talán nem ennyire szembetűnő, de azért jól kivehető, hogy az istenként imádott Voodoo2 kártyám néha-néha bizony elcsúfítja a képet a teljesítmény érdekében. Egy világ dőlt össze bennem.

A TV ki-bemenetek ma már számos grafikai kártya tartozékai, annál ritkább az olyan, amelyiken még működni is hajlandóak. Az ASUS TNT itt is jó példát mutat, a TV kimenet tökéletesen működik, még az öreg, gagyi, Videoton készülékemen is jól mutatott 640x480-ban a kipróbált játékok nagy része. A TV/Video bemenet szintén jól muzsikál, próbaképpen egy Sony PSX képét küldtem be rajta, jó poén volt egy kis PAL felbontású ablakban nyomulni egy Playstation játékkal a Windows-os háttér előtt, de full screen-ben sem volt csúnya.

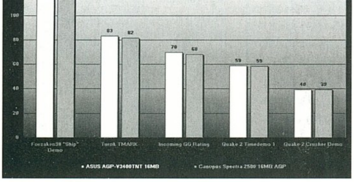
Kipróbáltam egy videó lejátszóval, NTSC jelet is kitűnően fogad és jelenít meg.

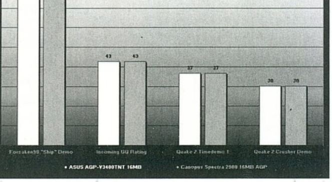
A 2D kép kristálytiszta, bátran merem javasolni kiadvány szerkesztési vagy tervezői munkákhoz is, mert a vezérlőkkel együtt települő Display Panel kiegészítések korrekt kalibrálást tesznek lehetővé.

Jó, persze a glide-os programok nem mennek rajta, de a tendencia mindenképpen a DirectX irányába mozdult el, szóval már csak abban reménykedhetem, hogy a Voodoo3jól odaver majd a Riva TNT-nek. Addig meg akárhogyan is, de el kell fogadnunk a tényt:

Meghalt a Király, éljen a Király!

PPéter
Polcz@freemail.c3.hu





MACRODA KFT.
1012 Budapest,
Attila út 63.
Tel.: 214-2392 Fax: 355-5173
www.macroda.hu

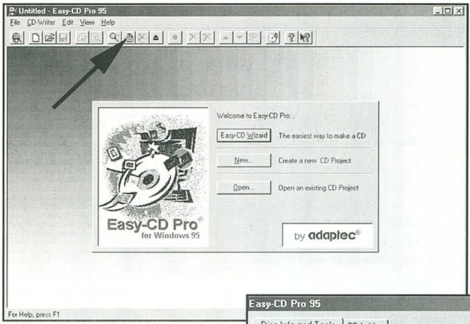
INFO

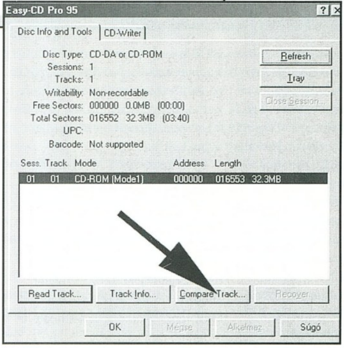
Grab

HI!

A múltkor megígértem, hogy a SCSI CD-írók beállításaival folytatom. Legyen hát így, persze azért másról is lesz szó. Megint meg kell köszönnöm a sok-sok levelet, és újra elnézést kérek a kevés-kevés válaszokért, de rengeteg olyan levél is van, amire az aktuális cikkben válaszolok, mintegy közérdekű volta miatt, ilyen esetben külön nem szeretek leveleket írni - jól van, na, sokan vagytok, türelem!

Azért egy levelet kiragadnék, még ha nem is konkrétan említve a forrását, mivel sok hasonló jött az elmúlt pár hétben. Valamelyik nyári számban megemlítettem, hogy volt szerencsém futó pillantást vetni az ASUS 34x CD-ROM meghajtóra és elégedett voltam vele. A cikkben hangsúlyoztam azt, hogy nem volt módomban tüzetesebben szemügyre venni az említett modellt, de a rövid idejű találkozás alatt jó benyomást tett rám. Nos, néhány levélíró - köztük egy elég durván - elküldött a búsba, miszerint a „tesztem" alapján döntöttek az ASUS 40x (!) modellje mellett, és most miattam dobtak ki tizenezer forintot, mert hogy a negyvenszeres ASUS nagyon rosszul grabbel, meg minden. Hmm, először is feltűnhetett, hogy nem teszteltem egyik ASUS olvasót sem. A jó benyomásaimat pedig a HARMINCNÉGYSZERES sebességű modellel szereztem. Akik régóta olvassák a Grab rovatot, vagy maguk is hosszabb ideje foglalkoznak grabbeléssel, azoknak biztosan feltűnt, hogy ugyanannak a gyártónak a lassabb végsebességű olvasói a legtöbb esetben korrektebben grabbelnek, mint a gyorsabbnak titulált újabb társaik. Miért van ez? A mostanában megjelenő harminc- negyven- akárhányszoros olvasók ugyanis csak a fájlrendszer keretében történő adatátvitelnél tudják (a legtöbbször csak messziről) megközelíteni a rájuk írt sebességet, a grabbelésnél az új szektorleolvasási technológiák többet ártanak, mint használnak. Így történhet meg, hogy mondjuk anno a Sony CDU311 8x meghajtó szinte csont nélkül grabbelt nyolcszorosan, de az új 16x vagy 32x Sony meghajtók közül csak elvétve akad olyan, amelyik fel-lepörgetés, akadozás, vonyítás nélkül hibamentesen grabbelne 12x-nél gyorsabban. Ugyanakkor persze fájlmozgatáskor persze jóval gyorsabbak a régi nyolcszoros modellnél. Tehát kérve kérek mindenkit: ha egy adott gyártó, egy bizonyos sebességű CD-ROM olvasóját én egy rendes TESZT cikkben jónak találom, akkor NE ERRE alapozva vegye meg ugyanennek a gyártónak a gyorsabb meghajtóját, de legalábbis ne nekem anyázzon, ha az meg rosszabbul grabbel, mint remélte! Két külön képességről van szó, egy gyorsan olvasó CD-ROM nem biztos, hogy jól grabbel! Általában fordítva ez jól működik, egy jól grabbelő egység minden más tekintetben meg szokta állni a helyét

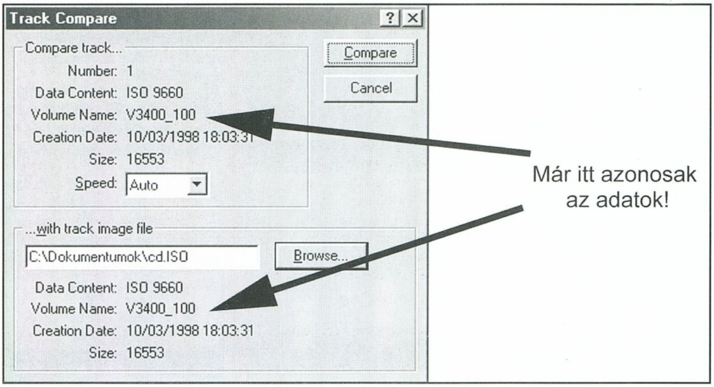


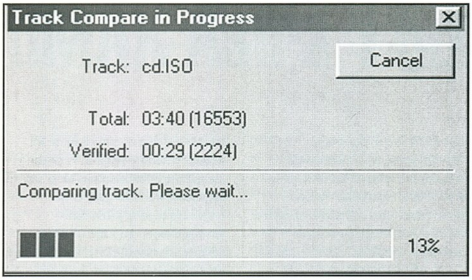


SCSI ÍRÓ ELHELYEZÉSE

Először is az elhelyezés. Nem árt egy külső házba dugni a szerencsétlent, ezzel elkerülhető az - uram bocsá' - tíz lemez megírásakor elengedhetetlenül fellépő túlzott melegedés. Ha mégis a számítógép házában szállásolod el, akkor ne rakd közvetlenül fiókos merevlemez szomszédságába. Az írásra használt gép ne legyen a padlón, de legalábbis ne szumózzanak a közvetlen közelében. A közhiedelemmel ellentétben az írás folyamata alatt nyugodtan lehet járkálni a helységben, de minél kevesebb a mozgás, annál jobb. A legkellemesebb a délutáni sziesztа, vagy az esti TV bámulás alatt CD-t írni, de semmi esetre sem akkor, amikor az öcsike éppen a macskát szándékozik beterelgetni a gép mellett álló gardróbszekrénybe. Az újabb fajta, rázkódós, felpörgős CD-ROM meghajtók által produkált „rengések" sem tesznek jót írás közben, lehetőleg az ilyet se tegyük közvetlenül a CD-író alá vagy fölé. Lehet, hogy sokak számára mindezen dolgok kissé paranoiásnak tűnhetnek, de jobb mindent a legbiztonságosabban előkészíteni. Aztán ha már selejtmentesen tudsz írni, akkor lehet kitapasztalni, mi mindent engedhetsz meg magadnak stabil írás mellett.

Ciki dolog, de meg említsem: mind a CD-olvasók, de legfőképpen a CD-írók optikai részei rendkívül allergiásak a dohányfüstre. Németországi CD-s szaklapban olvastam, hogy az aktívan telefüstölt CD-írók mintegy 40%-ot vesztenek várható élettartamukból és, saját tapasztalatként is elmondhatom: az olyan munkaállomásoknál, ahol dohányoznak a gép mellett, sokkal több baj van a CD-ROM meghajtókkal.





JUMPEREK, KÁBEL

A SCSI ID (azonosítószám) beállítása a legutóbbi alkalommal tárgyalt CD-ROM olvasókkal megegyező módon történik. A terminálás szintén azonos módon engedélyezhető. A TEST jumper segítségével az írót örökös tesztelési fázisba helyezhetjük, ilyenkor minden írás csak emulációval történik. Ez egyes modelleknél az előlapon látható diódák színéből és/vagy villogásából is kiderül, például a Yamaha modellek a teszt alatt folyamatosan villogtatják az amúgy folyamatosan égő, írást jelző lámpácskájukat. Volt olyan szerencsétlenség, amikor kihívtak egy céghez, mondván a CD-író nem ír semmit a lemezre, csak villog össze-vissza. A gyárban vagy a boltban véletlenül rátettek egy jumpert a TEST módra, hehe...

A SCSI láncban a legutolsó helyre rakd az írót - ez mondjuk nálam inkább babona, de mindegy -, és persze ne feledkezz meg az ilyenkor feltétlenül szükséges terminálásról sem! Természetesen az aktív terminálás jobb, mint a passzív, ha a SCSI kártya és az adott eszköz is támogatja ezt, akkor használd. Ilyen esetben nem a SCSI kártya, hanem az adott eszköz, esetleg mind a kettő biztosítja a termináláshoz szükséges feszültséget és jelet a SCSI buszon.

Apropó, SCSI busz, a kábel nagyon fontos szerepet játszhat az esetleges hibajelenségek keletkezésében és orvoslásában. Néhány tanács:

1. Ne használj feleslegesen túl hosszú kábelt! Ha három SCSI egységed van, akkor semmi szükség nincs 7000 Ft-os, hat csatlakozással rendelkező SCSI kábelre!

2. Ne tekergesd százfelé a kábelt! A lehető legegyszerűbb útvonalon, mindenféle csűrés-csavarás nélkül haladjon a kábel!

3. Kerüld el a SCSI kábel éles összegyűrését! Az sem jó, ha nagyon feszesen és éppen hogy ki nem rántja a kábelvégeket az egységekből!

4. Drága, tehát becsüld meg: a SCSI kábel használaton kívül kerüljön szépen lazán összehajtva, egy antisztatikus zacsiban a fiókba!

SCSI KÁRTYA, DRIVEREK

Nos, a Win95/98 alá a SCSI CD-író működéséhez az írást végző szoftveren, és az íráshoz szükséges ASPI vezérlőkön kívül nincs szükség egyéb driverre! Ha a SCSI kártya problémamentesen szerepel az rendszereszközök között, akkor a CD-írónak mintegy CD-ROM egységnek, látszódnia kell a eszközök között és a meghajtók között a fájlrendszerben is!

SCSI kártya. Milyet, mennyiért? A legfontosabb kérdés: mire?

Ha van Ultra-Wide rendszerű merevlemezed, vagy szándékozol ilyet venni, akkor egyértelműen az Adaptec cég valamelyik komolyabb host adapterét ajánlom. Kompatibilitás szempontjából talán ezek a legjobbak, az áruk ennek köszönhetően elég borsos. Ha csak SCSI-II szabványú eszközeid vannak, tehát a CD-ROM-on, CD-írón, esetleg SCSI lapolvasón kívül más SCSI illesztésű hardverre nincs igényed, akkor alább is adhatod a host adaptert illetőleg. Nagyon megbízható, olcsó SCSI kártyák kaphatóak, a lényeg, hogy megfelelő garanciálist háttért nyújtó, ismert helyen vásárold meg. Nem szeretnék kiemelni külön típusokat, de meg kell említenem az általam már használt és szerintem megbízható darabokat:

ADVANSYS - nagyon sok CD-író készletben adnak ilyet, ISA vagy PCI kivitelben. Évekkel ezelőtt, még a HP4020i CD-író idejében volt egy nyűgös széria az ISA változatból, de én még nem láttam hibását. A driverek rendszeresen frissítettek és jól működnek.

QLOGIC - régebben volt szerencsém két SCSI-II szabványú Qlogic chipes host adapterekhez, nagyon jó benyomást tettek rám. Sajnos mostanában nem sikerült újra összefutnom ilyen chipet használó kártyákkal, ha valaki tud ilyet, írja meg, hol lehet hozzájutni.

NCR - Az NCR chipes, BIOS nélküli SCSI-II kártyák piaci elterjedése jó példa arra, hogy lehet egyszerű, de jól működő dolgokat alkotni. Az ilyen adapterek általában a puritanizmus szintjén egyszerűek, de teljesen korrektül működnek. Sőt, egy ilyen NCR kártya váltotta fel ideiglenesen az Adaptec AHA-2940 UW kártyámat, mert ez utóbbi kiakadt a 83 MHz-es proci buszból fakadó 42 MHz-es PCI sebességtől, ellentétben a kis NCR-rel, amely vidáman muzsikál, fügét mutatva minden PCI 2.x szabványnak :)

DIAMOND - A név kötelez, a Fireport sorozat nem a legolcsóbb megoldások egyike, de megéri az árát. Egy apró dologra felhívnám a figyelmet: a Fireport és a manapság hazánkban igen népszerű Panasonic 7502-B író nem minden esetben hajlandó maradéktalanul együttműködni! Ez a jelenség állítólag az említett CD-író BIOS programjának a hibája, a legközelebb még visszatérünk rá.

SCSI HIBAJELENSÉG

Saját esetemet írnám le, ez igen jól szolgálhat okulásul. Adott egy lemásolandó, adatokkal teli lemez. Beleteszem az SCSI olvasóba, grab, elkészül az ISO fájl, aztán kiírom, és a másolat tele van az eredetitől eltérő, hibás adatokkal, a programok nem működnek, elszállnak, a könyvtárak és fájlok némelyike zűrzavaros neveket kapott, szóval kész káosz! Ejha!

Ilyen esetben 90%, hogy a SCSI kábel, illetve a host adapter konfigurálása, vagy a terminálás a bibi. Örök törvény, hogy az ilyen jellegű hiba elhárítása lépésről lépésre történjen, minden mozzanat után ellenőrizve, hogy megszűnt-e a hibajelenség.

Itt megállunk egy pillanatra, mert hogyan is tudod ellenőrizni, jó lesz-e egy másolat?

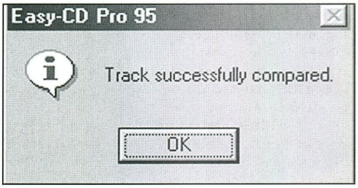
Két lehetőséged van:

1. Megírod a lemezt és kipróbálod, hehe...

2. Ellenőrzöd a beolvasott ISO fájlt!

A második módozat hosszú távon költségkímélőbb. A megvalósítása teljesen egyszerű, tedd be másolandó lemezt az olvasóba és szedj elő valamilyen grab programot! A lényeg az, hogy MODE1 track esetén a grabbelést nem RAW, hanem COOKED módban végezd (ha valaki rendesen olvasta a rovatomat, annak ez most nem kínai, hehe). Ilyenkor - ha minden igaz - egy teljesen korrekt ISO9660 szabványú image fájlt kell kapnod. Erről magad is meggyőződhetsz, ha a kapott fájl a mérete szerint osztható 2048-cal, akkor bingó! MODE2 esetén éppen fordítva járj el, csak RAW módban olvasd be az ominózus lemez tartalmát. Az így kapott image fájlnak meg 2352-vel kell oszthatónak lennie. Figyelem, az EasyCD-Creator és sok más népszerű program a grabbeléskor saját image formátumot használ, tehát erre a beolvasási feladatra alkalmatlan! Nos, ha megvan a beolvasás, akkor szükség lesz még egy EasyCD-Pro 95 programra is. Tedd át az előbb beolvasott lemezt az íróba!

Az EasyCD-Pro programban nyisd meg a Disc Info and Tools menüpontot! Itt láthatod egy ablakban a behelyezett CD tartalmát. Jelöld ki az olvasóval imént már begrabbelt track-et, és bökj rá a Compare Track gombra! Itt az alsó mezőben add meg az imént begrabbelt image fájl helyét és nevét. Ha jól dolgoztál, akkor Volume és egyéb infóknak már itt meg kell egyezniük, és ekkor megkezdheted a kijelölt track és az olvasóval begrabbelt image összehasonlítását. Ha a méretük kis mértékben eltér, az nem baj, ez a Track-At-Once és Disc-At-Once írásmóddal felírt CD-R lemezek, valamint a CD-írók eltérő olvasási módja miatt van. Erről is beszélünk legközelebb. Ha ettől eltekintve az összehasonlítás hibajelzés nélkül lefut, akkor biztos lehetsz abban, hogy a CD-olvasód hibátlanul grabbel. Előfordul, hogy ennek ellenére a megírt lemez mégis folyton hibás lesz: nos, ezzel folytatjuk majd legközelebb.



Köszönöm az egész évi figyelmet, grabbeljetek jól!

PPéter
Polcz@freemail.c3.hu

Diamond Rio PMP300

<u>AZ MP3-WALKMAN</u>

A Diamond termékpalettája egyre jobban kibővült minden irányban, de az egyik legérdekesebb darabnak ezen belül is a Rio PMP300 számít. Az utóbbi évben nagyon népszerűvé vált az „MP3-azás" világszerte. Az audio mpeg tömörítési eljárással a CD-jét szinte teljesen

megközelíthetO hangminőség érhető el, és a file-ok mérete kb. az eredeti tömörítetlen méret kb. egy tizede (a tömörítésnél választott bitrate függvényében). Az mpeg tömörítési eljárás is folyamatosan fejlődött az idők során, és ez egyre újabb formátumok megjelenését hozta magával. Jelenleg az MP3 formátum, az MPEG Audio Layer 3 a legelterjedtebb világszerte. Ilyen formátumban tömörített file-ok elkészítésére és lejátszására már rengeteg shareware és nem shareware program készült, és ezek az egyre nagyobb tudású hangkártyákkal kombinálva egészen jó hangminőséget, és dinamikus hangzást produkálnak PC-nken. A probléma csak az, hogy ezzel még mindig a számítógéphez vagyunk kötve, pedig az mp3 file-ok meghallgatása egy elég kisméretű file dekódolását és egy DA-konverteren történő átküldését jelenti. Ezek a paraméterek predesztinálják az MP3-lejátszást arra, hogy megvalósítsa sokak álmát, a mozgó alkatrész nélküli walkman-t, melyet bármilyen extrém helyzetben használhatunk, a legkisebb ugrás, kihagyás nélkül.

A Diamond néhány más céggel egyetemben ezt ismerte fel, mikor elkészítette a Rio PMP300-at. Ez egy MP3-walkman, azaz egy kisméretű, MP3 formátumú audio-file-ok

lejátszására szolgáló berendezés. A kisméretű jelző teljesen igaz rá, hiszen mindössze 92x18x66 mm nagyságú, és tömege csak 70 gramm! A Rio a legkisebb hagyományos walkman-ekkel megegyező méretű, és tömege is kimondottan alacsony - a kis berendezés szinte elveszik az ember kezében, és még a legkisebb zsebekbe is belefér.

Az MP3 file-okat flash RAM kártyákon tárolja el, melyekből kettőt lehet belerakni. Az alapváltozat beépítve egy 32 megás kártyát tartalmaz, és e mellé rakható be még egy 16 vagy 32 megás kártya. A file-ok a kártyákra a PC-ről tölthetők át egy parallel kábelen keresztül, de arra is van lehetőség, hogy egy másik Rio-ba áttöltsük a őket. Természetesen a Rio-ba beépítettek egy playlist manager programot, és emellett egy egyszerű menüt is, mellyel a file-ok mozgatását tudjuk meggyorsítani és lekezelni. A zenék lejátszásakor a sorrend beállítására a playlist-ek mellett olyan alapbeállítások is beépítésre kerültek, mint néhány beállított szám ismételt lejátszása, stb... A Rio kezelése egyébként nagyon egyszerű, mert az oldalán elhelyezett LCD-kijelzőn minden műveletünkről visszajelzést kapunk. A Rio másik hasznos jellemzője, hogy a software-es lejátszókhoz hasonlóan képes effektezni a lejátszott zenét - pl. jazz, rock és klasszikus effekt-beállítások is rögzítésre kerültek benne. A hardware mellett a Diamond természetesen gondolt arra, hogy ellássa a felhasználókat a szükséges segédprogramokkal is, így mellékeltek hozzá MP3 enkóder programot is, mely CD-ről leolvasott számokból egy lépésben mpeg file-t generál.

A Diamond Rio PMP300 az első komolyan vehető nem PC-s mpeg-lejátszó. Az átgondolt file-kezelés, a lejátszó színvonalas kivitelezése, és nem utolsó sorban kis mérete révén megérkezett az első teljesen digitális walkman, mely már nem tartalmaz mozgó alkatrészt. Snowbordozás, biciklizés, futás és bármely más kültéri sport mellett is hallgatható lesz a zene kihagyás nélkül.

PIXEL MULTIMÉDIA
1088 Budapest,
Rákóczi út 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu
INFO

UMAX Astra 1220U

Az USB (Universal Serial Bus) a Windows 98 megjelenése óta kicsit nagyobb hangsúlyt kapott. A hardvergyártók is rámozdultak a dologra, egyre másra jelennek meg a legkülönfélébb USB-s eszközök. A szkennereiről híres UMAX cég sem akar kimaradni a dologból, pár hónapja hozták ki az Astra 1220-as sorozatot, melynek U típusjelű darabja (van SCSI és párhuzamos portos is) az USB portra csatlakozik. Mint tudjuk, ennek a csatolófelületnek a velejárója az egyszerű installálási lehetőség. Az Astra beüzemelésében sem a szoftver telepítése okozta a legnagyobb gondot, hanem a hozzá adott USB kábel mérete. A tesztgép mellett sajnos nem volt sok hely ezért a szkennert kicsit arrébb kellett elhelyezni. A hozzá adott 1m-es kábel így viszont rövidnek bizonyult. Kis áthelyezés után máris üzembe helyeztük a jószágot. Az USB kábel csatlakoztatása után máris bejelentkezett a hardver hozzáadás varázsló, bekérte a driver CD-t, és kb. 1 perc múlva a készülék üzemkész volt. Azonnal ki is próbáltuk tudását. Igazából nem sok szkennert láttam működés közben, de az Astra teljesen pozitív benyomásokat keltett bennem. Szinte alig hallani a hangját szkennelés közben, sebessége pedig teljesen elfogadható volt. A behozott kép minősége teljesen kifogástalan volt, a nyomdai rácsot is tökéletesen, mindenféle moiré nélkül szedte be. Van hozzá diafeltét UTA-3A is. Ezzel diát, fóliát, és mindenféle filmre vitt anyagot be tudunk szkennelni. A driver szoftver lehetővé teszi, hogy az Astra 1220U-t megosszuk a lokális hálózaton. Ez annyit tesz, hogy nem csak azzal a géppel használhatjuk a szkennert, amelyikre fizikailag rá van csatlakoztatva, hanem a hálózaton levő bármelyikkel. Mindössze a szoftver egy részét kell a többi gépre feltelepíteni.

A gyártók manapság úgy teszik termékeiket csábítóbbá, hogy jobbnál jobb szoftvereket is mellékelnek hozzá bundle-ként. Az Astra 1220U bővelkedik e téren is. A következő szoftvereket adják hozzá: VistaScan, PageManager, PhotoDeluxe és a magyar nyelvű Recognita Standard. Ami még fontos, hogy Mac-hez is illeszthető, ez csak driver kérdése.

A végére a technikai adatok:
600x1200 DPI fizikai felbontás
36 bit színmélység
216x297 mm hasznos felület

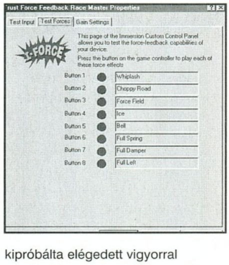
SakmaN
sakman@gamez.pganet.com

partners HUNGARY
1149 Budapest,
Angol u. 32.
Tel.: 221-5123 Fax: 251-6127

INFO

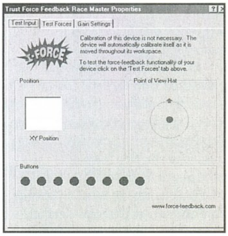
Thrust Force Feedback

Sokan várják már a Force Feedback-es kormányokat, mivel egyre több játékban látni, hogy támogatnak ilyen szerkezeteket. Most végre sikerült kipróbálni egy ilyet az Automex Kft. jóvoltából. A kormány Thrust névre hallgat, (nem Thrust Master termék) kinézetre van akinek tetszett, van akinek nem, mivel elég futurisztikus a külseje. Hét darab COM 2-re, és tápot adni neki. Ezek után a Windows automatikusan felismeri az új eszközt, és a hozzá adott floppy-n keresztül simán feltelepíti. Ha mindent jól csináltunk, akkor a játékvezérlőknél megjelenik és mindjárt tesztelhetjük a Force Feedback-et is. Természetesen játékokkal is teszteltem a cuccot. Elsőként a Dethkarz-cal néztem meg. Elsőre semmit nem éreztem, próbáltam kimenni a padkára, nekimenni az ellenfeleknek, semmi. Már kezdtem azt hinni, hogy a játék Options menüjében nem kapcsoltam be valamit, de amikor megnyomtam a turbót, akkor a kormány majdnem kitépte magát a kezemből és rendesen lehetett érezni, ahogy az autóm nekifeszül az útnak, aztán egy felrobbanó ellenfél rendesen megremegtette a kezemben a kormánykereket, WOW!!! Aztán ezzel a két effekttel vége is a támogatottságnak, pedig ha ezt meg tudták csinálni, akkor igazán figyelhettek volna a többi részletre is, mint például a padka vagy az ütközés által keltett hatások. Amikor viszont dolgozott a dolog, akkor mindenki aki a szerkesztőségben



kipróbálta elégedett vigyorral kapaszkodott a kormányba. Következő játék a Need for Speed 3 volt. Gyors menübeállítás után start gáma és láss csodát egyből lehet érezni a kormányon, ahogy jár a motor. Innentől kezdve fergeteges élményben lehet része a játékosnak, az autó mozgását a kezünkben érezhetjük, a híd alatt a fapadlókon teljesen reális sebességtől függő rázkódás fokozza az élményt, ha megcsúszik az autó ugyancsak reálisan viselkedik a kormány, tökéletesen modellezi a padkáról való lecsúszást is. Innentől kezdve már vidámabban álltam hozzá a kérdéshez; érdemes e beruházni egy ilyen szerkezetre? Fél óra Need for Speed után felbuzdulva a sikeren, elkezdtem indítgatni más progikat is, de miután a Viper Racing is csak immell-ámmal kezelte a dolgot - értem ez alatt, hogy nem igazán működött reálisan a dolog, itt ott egy két rázkódás ahol nem kellene, ahol meg kellene rázkódnia ott semmi... - ismét szkeptikus lettem a dologgal kapcsolatban. Ugyan ez volt elmondható a Collin Mc Rea Rally-ról is amiben pont semmit nem lehetett érezni, egyre inkább kezdett elveszni a kezdeti lelkesedésem. Végső próbálkozásként már a Motoracer 2-őt, és a Motocross Madness-t próbálgattam, de mindkettő elég halotti dolgokat produkált, mondhatni leginkább semmit. Ráadásul motoros játékot kormánnyal játszani alapból is elég kiábrándító, de hát szerettem volna több játékban érezni azt, amit a Need for Speed-ben. Több játékkal nem volt időm tesztelni, pedig lehet hogy találtam volna még olyat, ami annyira kihasználja mint a NFS 3, de ezek alapján már elmondható, hogy szép és jó az új technika, de egyelőre csak az NFS rajongóknak, és az abszolút fanatikusoknak éri meg, addig amíg nem lesz meg a korrekt támogatás. Ugyanez volt egyébként a legtöbb embernek a véleménye aki kipróbálta a kormányt.

Csumi
atlantis3d@hotmail.com



AUTOMEX KFT
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700 Fax: 461-5799
www.automex.hu

INFO

Gigabyte alaplapok

Be kell vallanom, egy kicsit szégyellem magam. Itt a nagy a tuning lázban ugyanis mindenki az ABIT BH6-ot emlegeti, akárhányszor csak egy jó BX-es alaplapot kell megnevezni. Ne feledkezzünk meg azonban arról, hogy nem mindenki a tuningolásra alkalmasság szerint vásárol PentiumII BX-es alaplapot, hanem a stabilitás, a széles körű kompatibilitás, és nem utolsó sorban a gyártó cég hírneve, a korábbi termékekkel szerzett kellemes tapasztalatok is döntő fontosságúak lehetnek a választáskor. Arról nem is beszélve, hogy nem mindenkinek van pénze PentiumII vagy Celeron procira és még Super/Socket7 kategóriában kíván fejleszteni jelenlegi konfigurációján. Számos régi, patinás múlttal rendelkező cég kínál jobbnál alaplapokat. Ilyen régi motoros a szakmában a Gigabyte is, én személy szerint gagyi terméket még nem láttam tőlük. Megboldogult Pentium MMX-es korszakomban egy HX-es példány jó sokáig szolgált nálam - ezért örültem hogy két héten át négy Gigabyte alaplapot vizsgálhattam meg közelebbről. Két BX-es, Slot1-es alaplap és két Super7 illesztéses board került hozzám, az utóbbiak Ali Aladdin, illetve SiS 5591 chipsettel szerelve.

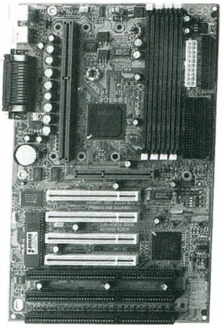
Mielőtt külön-külön nagyító alá venném őket , néhány közös jellemzőjükkel kezdeném. A prezentáció, tehát a doboz, a kézikönyvek, a telepítő lemezek és a különféle kábelek, tartozékok minősége elsőrangú minden egyes Gigabyte alaplapnál. A kézikönyv különösen alapos és körültekintő. Az amúgy is könnyen, többnyire DIP kapcsolókkal paraméterezhető alaplapok beállítása részletesen szerepel a vastag füzetekben.

Ez a Socket7 alaplapoknál már csak azért is fontos, mert az ott uralkodó processzorkavalkád, a széles skálán variálható processzor-feszültségek és egyéb különbségek megnehezíthetik a telepített processzor megfelelő beállítását. Kevésbé tapasztalt felhasználóknak ez igen nagy segítséggel szolgál.

Mind a négy alaplap AWARD BIOS alapú, és a beállítások minden esetben nagyon sokrétűek. Különösen a billentyűzeten keresztüli ATX-es bekapcsolás tetszett - nem egy megadott billentyűt, hanem egy szabadon megadható jelszót kell bepötyögni az indításhoz. Cool!

GA-5SG100

Takaros AT formátumú alaplap, SiS 5591 csipkészlettel vértezve, három memória foglalat, egy AGP, négy PCI, két ISA illesztőhellyel. Tápellátása duál, hagyományos AT, de ATX szabványú tápegységen keresztül is történhet, utóbbi esetben minden olyan kényelmi funkciót támogat, mint a "nagyok", tehát billentyűzetre, hálózati



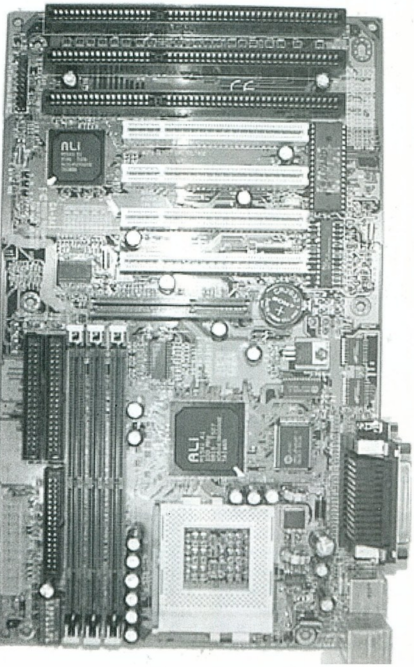
tevénykeségre vagy modem aktivitásra történő bekapcsolást is. Két hosszú és két rövid PCI kártyát tud fogadni az értelmesen elhelyezett processzorfoglalat jóvoltából, amely nem szabja meg az ISA helyekre dugott kártyák hosszát sem. Régi típusú AWE32 és két hosszabb Voodoo2 kártya esetén ez kész főnyeremény. Minden csatlakozó aránylag könnyen elérhető helyen van, egyedül a floppy csatlakozó került idétlenül a billentyűzet csatlakozó "fenekébe", beszerelt állapotban már kissé nehézkes volt az elfelejtett floppy kábelt a helyére gyömöszkölni. Kézikönyve szerint 350 MHz-ig dokumentáltan fogadni tudja a Super7-es Pentium kompatibilis processzorokat. A két DIP kapcsoló panellel egyébként akár 5.5-ös szorzást is hajlandó végezni a maximálisan 100 MHz-re állítható front side bus sebességével, ami elvileg 550 MHz-es proci kiszolgálását is lehetővé teszi. Tud 60,66,75,83, és 95 MHz-es busszsebességet is, szóval tuningolni is érdemes lehet vele. A processzorra küldött feszültség egyébként 2.1V-tól 3.5V-ig tizedenként állítható, szóval a már megjelent és a közeljövőben megjelenő AMD és Cyrix procikat is támogatja. Egy AMD K6-2 333 MHz-es processzorral próbáltam ki, csont nélkül telepítettem rá Windows98-at, a külön mellékelt eszközvezérlők installálása után minden a helyére is került - addig viszont érdekesen nézett ki az Rendszereszközök ablak, hehe...

GA-5AX

Ez még mindig egy Super7 alaplap, de már szigórúan ATX kivitelben. A chipkészlete hangzatos: Ali Aladdin V AGPset. Az ATX elrendezés jóvoltából itt már nem kell ügyelni a kártyák hosszára, az egyéb csatlakozóhelyek (IDE, floppy) kényelmes helyen vannak, ha az ATX házad teteje is levehető, ellenkező esetben némi nőgyógyász ügyesség kellhet az utólagos manipulációjukhoz. természetesen csak ATX tápcsatija van, ennek minden kényelmével és hátrányával együtt. Processzortámogatás szempontjából megegyezik a fentebb már taglalt SiS-es alaplappal, egyet kivéve: a 2V-os procifeszültésget is ismeri. Az AGP porton kívül négy PCI és három ISA slot van rajta, ezekből egy közös. A Win98 telepítés itt is bonyodalmaktól mentesen zajlott, az AMD K6-2 333 jól muzsikált benne. Kipróbáltam Riva128, RivaZX, és S3 alapú AGP videókártyákkal, egyik sem pamaszkodott. Az Intel740-es sajnos ebben sem ment -ez egyébként a GA-5SG100-ra is igaz (sajnos). Három memóriahellyel rendelkezik.

GA-6BA

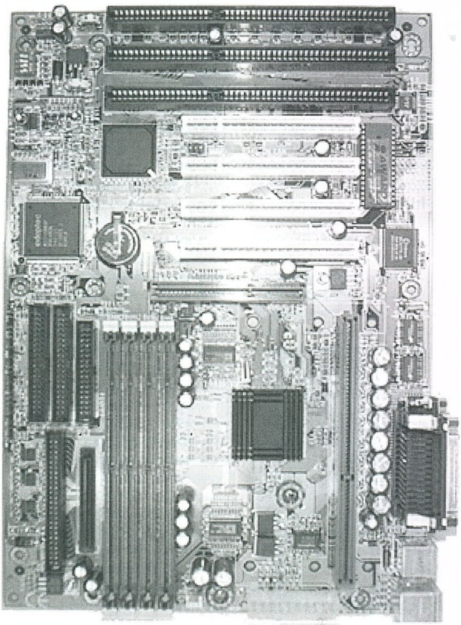
Ez már egy BX-es Slot1 board, különlegessége, hogy AT házba is szerelhető formája van, de háztól függően telepíthető ATX-es tápellátással is, csatlakozója mind a két lehetősegre adott. Négy PCI és két ISA slot található rajta, sajnos ezekből kettő közös. Hiába, az AT méretekért valahol fizetni kell. Cserébe ott a négy darab memória fogalat, emelyekbe akár összesen 1 GByte memóriát is begyömöszölhetünk. A különféle alaplapi csatlakozók nagyon jó eléhelyezésűek.



Processzortámogatása a Slot1 piacon uralkodó Intel termékeknek köszönhetően egyszerű, sajnos csak 66 és 100 MHz-es FSB sebességet támogat, tehát ulyen értelemben abszolúte tuningellenes. A processzorra jutó feszültséget is automatikusan állítja be. Az alaplap az egyik legbiztosabb BX-es board, amit valaha is láttam. Telepítés után szépen, finoman beállítottam a gyorsabb a memória és kártyakezeléseket a BIOS-ban - szinte repült a PentiumII 333 processzorral! Sajnos tuningolni nem állt módomban, de a feszültségemelés is amúgy kénylemetlen - nem volt kedvem lábakat leragasztgatni -, tehát abban az esetben ajánlom, ha ilyen terveid nincsenek.

GA-6BXS

A tesztelt mezőny királya - no nem a beálítási lehetőségei miatt, azok szinte ugyanazok mint a GA-6BA-nál -, de ez inkább az alaplapra integrált Adaptec 7880-as UW SCSI vezérlőnek köszönhető. A 7880-as chipről azt kell tudni, hogy ez a szíve az Adaptec méltán elhíresült AHA-2940 UW kártyájának is, tehát nem csinálsz rossz vásárt ezzel az alaplappal. Egy ilyen kártya csaknem annyiba kerül, mint ez az alaplap, hehe. Mint mondtam, a



procitámogatás és a BIOS nagyon nem különbözik a fenti "kisebb" alaplaptól. A board egyébként szigorúan ATX-es, négy PCI és három ISA illesztéssel, négy memória foglalattal és kényelmesen elhelyezett csatakozókkal, kapcsolókkal. Két SCSI illesztés található rajta, egy SCSI-II és egy Ultra-Wide szabványú. Néhány korábban megjelent, integrált SCSI vezérlős alaplaptól eltérően a SCSI vezérlő erőforrásai kis korlátozással manuálisan is megadhatóak.

Nekem többek között az a kedvenc BX-es alaplapom, csak időlegesen cseréltem fel egy BH6-ra (tuning rulez!), amúgy el nem adom semmi pénzért! Drága egy kicsit, de a SCSI vezérlő miatt nagyon megéri!

Szóval ennyi fér egy oldalra. Csak jó tapasztalataim voltak az alaplapokkal, amiket nyugodtan ajánlok mindenkinek, akiknek stabil, jó gépre van szükségük, csak hát ugye, tuning nélkül...

PPéter

Accelerátor Kft.
1065 Budapest,
Lázár u. 10.
Tel.: 302-0585

INFO

Apac Voodoo2

Egyre nagyobb mennyiségben érkeznek a „noname" Voodo2 chipsetes kártyák hazánkba. Ezek egyike-másika igen gyenge kivitelezésű, de akadnak egészen megbízható modellek is. A két számmal ezelőtt tesztelt Power Color mellett egészen jónak bizonyult az APAC Multimedia V2 boardja. A doboztjobban megnézve felfedezhetünk egy igen jellegzetes, ecsettel festett M betűre hasonlító, sokszínű jelet. Ez pedig az ExpertColor (DataExpert) cég jelzése, azaz valószínűleg ők gyártják (lehet hogy a Power Colort is?). Ez a cég pedig nem gagyi kategória, személy szerint másfél évig nyüstöltem egy ExpertColor 430 TX-es alaplapot, és jelenleg is egy ettől a gyártótól származó PCI-os hangkártyát (S3 Sonic Vibes) használok minden gond nélkül. Az APAC V2-ese 12 MB RAM-ot tartalmaz, a forgalmazó elmondása szerint nem is érdemes 8MB-os kártyát hozni, mivel kb. 3 ezer forinttal lenne olcsóbb az amúgy sem túl magas ár. Tehát csak 12Mb-os kapható belőle, és ez – valljuk be – nem is baj. Az installálás során semmiféle probléma nem adódott, viszont a driver problémák elkerülése miatt nem a hozzá kapott szoftvert installáltam fel hozzá, hanem egyből a 3DFx generic driverét. Ennek több oka van, de a legfontosabb a frissesség volt. Több játékprogram ki lett próbálva rajta (Sin, Q2, Unreal), és semmiféle probléma nem volt semelyikkel. Mellesleg a driver CD mellé egy saját kezelőfelülettel ellátott GamePak CD-is jár, amin 14 ismertebb 3DFx-es játék demoja megtalálható.

A kártya tartós üzem közben kicsit melegedett, de egyáltalán nem volt vészes hőmérsékletű. A loopback kábel igen fontos részegysége minden Voodoo-s kártyának. Az APAC V2-eséhez kapott kábel egészen jó minőségűnek bizonyult, reflexiója minimális volt és elég könnyedén be lehetett hajlítani a nekünk megfelelő módon. Lényeges dolog a fogyasztói ára, ez pedig igen kedvező. Aki nem bízik az ismeretlen gyártók kártyáiban, az vegyen márkásat (pl. a Diamond Monster 2-t már egészen jó áron meg lehet kapni), de egy dologra nagyon figyeljen oda. A márkás kártya elvileg azért drágább, mert jobb hozzá a support, és több mint egy év garanciát kapunk rá - feltéve ha hivatalos disztribútortól származik. Ha ezek a háttértámogatások nincsenek meg, akkor gyakorlatilag semmivel sem ér többet a „márkás" hardver (ami akár hamis is lehet), mint a márkátlan. Ilyen meggondolások alapján pedig teljesen jól járunk az APAC V2-esével, ami mellesleg teljesen megbízhatónak bizonyult a majdnem egy hónapos teszt során.

SakmaN

CE-COMP BT.
1095 Budapest,
Mester u. 27.
Tel.: 216-1953

INFO

Hardware Fórum

Kellemes Ünnepeket, barátaim!

Miután egyre többen érdeklődnek a különféle Pentium II. processzorok iránt, először is egy rövid összeállítás ezekről.

Klamath processzorok: 2.8 V-os core feszültséggel működtek, 233, 266, és 300MHz-es kivitelben készültek, 512Kb másodszintű cache-sel. Már nem gyártják. A tuning maximum 233-as esetén 350, 266-os esetén is 350Mhz volt, az én tapasztalataim szerint. Jelentősen melegedtek.

Deschutes processzorok: itt kicsit bolondabb a helyzet, mert ma már minden Pentium II. erre a processzormagra épül. A core feszültség 2.0V. A 266,300,333 MHz-esek a 66MHz-es frontbuszhoz készülnek, ez azt jelenti, hogy a 66MHz szorzásával állítható elő a processzor órajele, például a 266-os esetében 4x66=266MHz, értelemszerűen a 300-as 4.5-szereződik, a 333-as pedig 5-szöröződik. A 350, 400, 450 MHz-esek pedig a 100MHz frontbuszhoz készülnek, 3.5, 4, és 4.5-szereződnek. Ezekben is 512Kb másodszintű cache található. Mind a Klamath, mind a Deschutes processzorokban a másodszintű cache a processzor sebességének a felével működik. Az Intel a processzorhamisítások miatt ez év augusztus közepe óta a Deschutes magra épülő processzorait fix szorzóval gyártja. A 66MHz-re készült processzorok megfelelő alaplapban kiválóan hajthatóak elméletileg 100, 112,124, vagy akár 133Mhz-el is. A maximális eredmény egy bizonyos sorozatú 266-os esetén 448MHz, a hasonlóan „elvarázsolt" 300-as esetén 558Mhz. A 100Mhz-es frontbuszhoz készült processzorok esetében a tuning az alacsony szorzó miatt rendkívül kínos, jelenleg a legjobb teljesítmény/ár arányt talán a 350-es adja 3.5x133=465Mhz-en, de ide már nagyon jó ramok kellenek.

Celeron: szintén Deschutes magra épül, 2.0V-os, de nincsen másodszintű cache. A közhiedelemmel ellentétben ez nem egy „butított" Pentium II, hanem pusztán olcsóbb, nincs rajta a költséges műanyag tok. A cache hiánya miatt teljesítménye rosszabb, de kiválóan tuningolható. 266, és 300MHz-es órajellel gyártják, szintén fix szorzóval. A 266-osok maximuma 400, a 300-asoké 450Mhz, persze, vannak kivételek, én az általános tapasztalatokról számolok be mindenütt.

CeleronA (Mendocino): jelenleg a legkeresettebb processzor. Szintén Deschutes magra épül, de a processzor mellé integráltak 128Kb másodszintű cache-memóriát, amely processzorsebességgel működik. 2.0V a core feszültsége, 300, és 333MHz-es kivitelben készül, hivatalosan a 66Mhz frontbuszhoz, fix szorzóval, de természetesen a fentiekhez hasonlóan hajtható bármilyen frekvenciával. A 300-as csucsa 504MHz, a 333-as nekem max. 416MHz-en ment stabilan.

Általánosságban elmondható, hogy a 0.25-ös technológia, illetve az alacsonyabb tápfeszültség miatt a Deschutes magra épülő Pentium II. processzorok jóval kevésbé melegszenek, mint a Klamathok tették.

Gyártó	Modul	Chip felirata
Fujitsu	16M-2Mx8	MB81F16822B102FNES9745-M06
Hyundai		HY57V168010C TC-10S 9801TA
LG		GM72V16821DT-7K9809
Mitsubishi		M5M4V16S30DTP-8811
NEC		D4516821AG5-A10-7JF 9743BY018
Samsung		KM48S2020CT-GL ES807
Siemens		HYB39S16800AT-8C9736
TI		TMX626812BDGE5M82A1TOP
Toshiba		G52805 9644MBDTC59S1608AFT-10
Fujitsu	64M-8Mx8	81F64842B-103FN9750 K01R1
Hitachi		HM5264805TT-B609748
Hyundai		HY57V65800ALTC-10P9749TA K0021E
LG		GM72V66841CT-7J9748
Mitsubishi		M5M4V64S30ATP-8806
NEC		D4564841G5-A10-9JF9812
Samsung		KM48S8030BT-GH 801
Siemens		39S64800AT 9812
TI		TMX664814A81A7ET
Toshiba		A56877 9750KBDTC59S6408BFT-80
Fujitsu	64M-4Mx16	81F641642B-103FN9805 MOO
Hitachi		HM5264165TT-B609751
Hyundai		HY57V651620ATC-10P 9803
LG		GM72V661641CT-7J9806
Mitsubishi		M5M4V64S40ATP-8810
NEC		D4564163G5-A10-9JF9803E9001
Samsung		KM416S4030BT-G10FS 807
Toshiba		TC59S6416BFT-809806

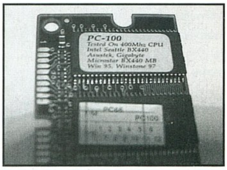
Sajnos, rossz idők járnak a tuningolókra, már ami a nem-Celeronokat illeti. Teljesen eltűntek a piacról a jó kis 266-os, és 300-as tuning-procik. A Pentium II. 333-as egy katasztrófa. Csak ötszörözik, a másodszintű cache lassú, tuningolhatatlan, persze, ha valaki beéri az 5x83, azaz 416Mhz-el, akkor lehet esélye, de tapasztalataim szerint ezen sem stabilak. El lettünk kényeztetve a 450-en futó 266-osokkal, meg az 504-en doromboló 300-asokkal. Az egyetlen elfogadható megoldás jelen pillanatban a 350-es, amelyik szívesen megy 3.5x133Mhz-en. A 133Mhz viszont a borotva éle, mint feljebb már említettem, elsősorban a ramok minősége miatt. Szóba jöhet a 3.5x112=392, esetleg a 3.5x124=434MHz, de hol van ez az 504-től? Messze, bizony messze...sajnos. Még jó, hogy van a Celeron300A.

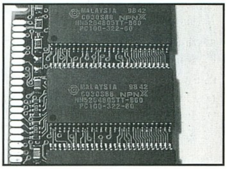
Ha már itt tartunk, akkor beszéljünk a lábleragasztásról is - ismét. Ezzel kapcsolatban is sok a tévhit. Mire lehet jó a processzorok bizonyos lábainak leragasztása? Sok alaplap automatikusan érzékeli, hogy milyen típusú processzort fogad, és ennek megfelelően állítja be a lehetséges órajelet. Vegyünk egy 266-os Celeron processzort. Az alaplap érzékeli, hogy ez a processzor csak 66MHz-es órajelre készült, és ennek megfelelően csak ekkora frekvenciával engedi hajtani. Így a tuning nem lehetséges, hiszen a proci csak 4-szerezik. Erre jó a B21-es láb leragasztása, mert ebben az esetben a processzor az alaplap által támogatott bármilyen órajellel hajtható. Viszont vannak alaplapok, melyek erre eszeveszett sípolással reagálnak. A másik eset, mikor a lábleragasztás hasznos lehet, ha a tuningolt proci majdnem stabilan megy, de kellene egy kis plusz-feszültség. Ezt a táblázatot is ideteszem, de esküszöm, utoljára. A szorzó-lockot kikerülni egyelőre nem lehet.

A121	B119	A119	A120	B120	VCC Core
Ragaszt	Ragaszt	Ragaszt	Hagyja	Hagyja	2.2V
Ragaszt	Ragaszt	Hagyja	Ragaszt	Hagyja	2.4V

Nagyon sajnálom, hogy állandóan ismételgetnem kell magam, de nincs mit tenni. Miért írom ezt? Azért, mert állandóan visszatérő kérdés a: „Miért nem megy a gépem..." kezdetű. Egész egyszerűen tudomásul kell venni, hogy a Pentium II. az nem Pentium I, és a 100, 112, esetleg a 133Mhz nem azonos a megszokott maximum 83Mhz-el. Emlékezzünk csak vissza, mennyit szívtunk a Pentium I. esetén a 83Mhz-el, milyen nehezen lehetett eldönteni, mi nem bírja, a processzor, esetleg a ram. És mennyivel könnyebben ki lehetett találni a hiba okát, hiszen az ha a rendszer bizonytalankodott 2.5x83Mhz-en, akkor visszavettük 2x83-ra, és azonnal kiderült, hogy nem a processzor, hanem a ram a hibás. Más a helyzet a Pentium II esetében - ide értve a Celeronokat, meg a CeleronA-kat. Mivel itt a szorzó fix, az adott processzort nem tudjuk a – mondjuk – bizonytalankodó 450MHz helyett 350-en járatni. Így kiderülne, a proci nem bírja a tuningot, vagy pedig a ram nem megfelelő. Mi akkor a megoldás? A megoldás az, hogy csak olyan ramot szabad megvenni, amelyik egymillió százalék, hogy PC-100 szabványú. A sok gond miatt ismét leközlöm a táblázatot a ram-chipeken található jelölésekről. Ha ramot vesztek, vigyétek magatokkal a Gurut, nem fogtok megszakadni!

Eladnak sokfelé mindenféle ramot PC-100-asnak, aztán derül ki, hogy mégsem az. Ez nem egyértelműen a kereskedő hibája, lehet, hogy őt is átverték. Adtak már el EPROM nélküli ramokat 100Mhz-esnek, aztán szegény alaplap persze, hogy sipákolt, hogy nem tudja kiolvasni a ram adatait. A jó ramok elsősorban a márkás BX chipsetes alaplapokban hálálják meg a befektetett pénzt, mikor az ember kínjában már a 133Mhz-es órajelet kénytelen használni. Mutatok két képet a valódi, 133MHz-en is stabil ramról.

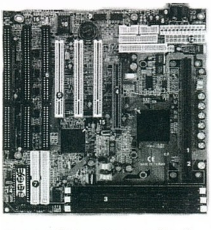




Ahogy a felső képen látszik, ott az a kis címke mutatja, hogy a ram PC-100-as, meg, hogy miben tesztelték. De ilyen címkét bármire lehet ragasztani, nem igaz? A lényeg az alsó képen a memóriachip felirata, ezen belül is a legalsó sor. Ott áll feketén-fehéren, hogy PC-100, a CAS időzítése - ez a memóriaelérés fontos eleme - valamint a 6 nanosecundum. Arra kicsi a valószínűség, hogy valaki nekiálljon memóriachipeket hamisítani, ez tehát a legmeggyőzőbb bizonyíték arra, hogy a ram tuti jó. Ezeket a ramokat darabonként tesztelik, áruk ennek megfelelően magasabb, mint a többieké. De erre is egyszer kell csak pénzt kiadni.

Miután nem mindenkinek telik Abit alaplapra, és házat se szívesen

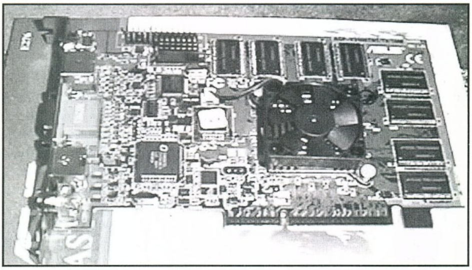
cserélne, most bemutatok egy általam igen jónak tartott EX chipsetes alaplapot. Az EX az LX olcsóbbá tett alaplapja, ez pedig a Soltek SL61C, AT házba építhető. Kisméretű, minden házba gond nélkül belefér. A processzor órajele, és a szorzó bioszból állítható, bár a szorzó változtatása az újabb prociknál eredménytelen. Maximum 83Mhz-et tud, tehát egy Celeron 300, vagy 300A maximum 4.5-szer 83, azaz 375MHz-en hajtható benne.



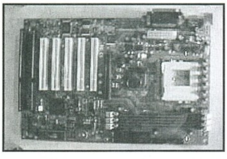
Rendkívül stabil, megbízható alaplap, és csak jót tudok mondani róla. Igaz, a kép a 61D-t ábrázolja, de a különbség csak egy memóriafoglalat, amellyel a 61C-n kevesebb van. A támogatás is biztosított a www.soltek.com.tw-ről.

Régen esett szó a winchesterekről. Eléggé lementek az árak, reméljük, ez így is marad. Csaknem eltűntek az 1.3-1.6-osok, de nem is lenne értelme ezeket megvenni, hiszen 20, és 30 ezer forint között kapható minden igényt kielégítő vincsi. Jelenleg az ár/teljesítmény viszonylatban szerintem a legjobb vétel a Quantum. Miután az első UDMA szabványt támogató darabokat ez a cég hozta ki, ma már elismerik, hogy bizony voltak problémák bőven. Főleg az SE, ST sorozatokkal voltak gondok, melegedés, a szokásosnál nagyobb szállítási, és beszerelési érzékenység. Saját tapasztalatból mondom, szombat este kikapcsoltam a gépem, vasárnap reggel már nem indultak programok. Mi történhetett? Előbb a szokásos kapkodás, majd a tervszerű kutatómunka meghozta az eredményt: az éj leple alatt keletkezett néhány bad block a winchesteren, egy 4.3ST-n. Természetesen garanciában kicserélték, de azért mégis... Nos, a Quantum becsületére váljék, hogy figyelembe vették a tapasztalatokat, és az új, EL, illetve EX sorozat már kiváló. Az átlagos elérési idő 9.5ms, 5.400-as fordulatszám mellett. Gyártják 2.5, 3.2, 5.1, 6.4, 7.6, 10.2, és 12.7Gb-os kivitelben. Mit változtattak? Rengeteget. Áttervezték a fejeket, áttervezték az ECC - Error Correction Controll - hibajavító rendszert. Miután rengeteg panasz érkezett a szállítás, illetve beszerelés során azonnal meghibásodott darabokra, a mechanikát is áttervezték, az SPS - Shock Protection System - megóvja a winchestert a szállítás, beszerelés során bekövetkező stresszt6l. Mindegyikben nagy, 512Kb cache memória található. Én a 3.2-est, az 5.1-est, és a 7.6-ost teszteltem, mindegyik nagyon jó. Az 5.1-es, és a 7.6-os ad időnként furcsa hangokat, de ettől nem kell megijedni. Az SCSI winchestereknél már megszokott módon hőkompenzálást végez, ez azt jelenti, hogy a működés során keletkező hő által okozott esetleges fejpozicionálási hibákat saját maga kiegyenlíti. Halk, gyors, megbízható. Állítólag szintén jók az IBM, és a Western Digital UDMA-s winchesterek is, de ezekhez nem könnyű hozzájutni. Áruk is jóval magasabb, kérdés, jobbak-e annyival.

Most megint ugrunk egyet. Iszonyú olcsók lettek az írható CD lemezek, az újraírható lemezek ára is csökkent. Sokan akarnak CD írót venni, nekem is régen fáj a fogam egyre. Nem iparit akartam, hanem egy otthonit, nem SCSI-t, hanem IDE felületűt, nem túl drágát, de azért jót. Így esett a választásom a Hewlett Packard 7200i író-újraíróra. A HP jól ismert, megbízható cég, termékeihez kiváló támogatást biztosít. A CD írást mindenki ismeri, de mi az az újraírás? Megfelelő technológiával megoldható, hogy egy újraírható CD-lemezre akár ezerszer is lehessen írni. Ez a CDR-W technológia. A fent említett HP 2x2x6-os, azaz 2x-esen ír, 2x-esen újraír, és 6x-osan olvas. Nagyon elégedett vagyok vele, én ugyan nem írom széjjel, és eddig hibamentesen dolgozik. Feltétel még egy legalább 12-szeres jó minőségű olvasó CD-másolás esetére. Persze a szerzői jogvédelmi törvények mindenkire vonatkoznak. Az újraírható CD-lemezeket nem minden olvasó olvassa, kizárólag a Multi Read kompatibilisek, de a ma forgalomban levő 24-34-szeres márkásabbak, Asus, Sony, Panasonic, Creative, gond nélkül olvassák. Az újraírható lemez tekinthető egy 640Mb-os winchesternek, olyan 2000 Ft nettóért.



Na, találjátok ki, ez meg micsoda. Első pillantásra egy hagyományos Pentium alaplapnak látszik, de gyanús, hogy üvegborítás fedi az avatatlan kezektől. Ez az Abit BM6 alaplap. Miután az Intel méginkább nyomul, és rövidesen forgalomba kerülnek a Celeronok hagyományos Pentium formában, tehát még olcsóbban, a nagyobb gyártók már megkezdték a 370-es foglalattal ellátott alaplapok kísérleti gyártását. Ez egy teljesértékű BX chipsetes alaplap, de nem a drága bedugós Slot1 foglalattal, hanem egyszerűbb, tehát olcsóbb kivitelben. A felállás teljesen azonos a BH6-al, 3 memória-slot, 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA. A megszokott SoftMenu természetesen itt is sok örömet fog okozni.



Akik a Riva TNT kártyára várnak, azoknak mondok egy örömhírt. Megjelent az Asus V3400, a cégtől megszokott kiváló minőségben. A hűtőbordán ventillátor, merthogy melegszik baromira, de ezzel legalább nem kell görcsölni, hogy ventillátortaknyolás, meg ilyenek. Kompozit video-, meg SVHS ki-, és bemenet, ha TV-n akarjuk a képet nézni, nem kell a monitorkábelt kihúzni. Sok időm nem volt tesztelni, de iszonyú jó a képe, az Incoming átlagos frame-rate 110 fps körüli. Az installálása egyszerű, mielőtt kártyát cserélünk, a Windowst át kell állítani Standard PCI vga-ra, bele az Asust, majd install a CD-ről, aszt megvan. Van itten valami kavarás a 2-szeres AGP-vel, merthogy erre állítva rövidesen megfagy, szerintem a kétszeres AGP ebben az esetben nem a 133Mhz-es órajelet jelenti, hanem az adatbusz dupla széles, de lehet, hogy hülyeséget beszélek. Ja, és DirectX 6-ot akar, ami nem mindig problémamentes.

Leltem egy kellemes 3D kártya összehasonlító tesztet, nézegessétek. Itt van

Graphics Cards	Technology		3D Winbench 99 (1024x768)	Forsaken	Incoming	Turok	Quake 2	Quake 1	F22ADF	3D GameGauge	Motorhead (12x10)
Canopus Spectra 2500	TNT	164	518	147.1	84.1	82.4	61.3	78.1	48.1	501.1	23
Diamond Viper 550	TNT	176	498	137.1	78.1	78.1	60.5	78	48.7	480.5	22
Asus V3400TNT	TNT	161	483	133.9	75.9	75.8	59.2	74.6	44.9	464.3	23
STB Velocity 4400	TNT	161	483	129.5	74.1	75.7	59.1	74.7	48	461.1	22
Creative Graphics Blaster TNT	TNT	163	489	134.7	46	76.5	78.8	74.4	47.8	458.2	22
Hercules Terminator Beast	Savage3D	99.5	220	139.2	75.4	70	45.9	64	49.3	443.8	23
Diamond Monster Fusion AGP	Banshee	180	432	135.9	71.3	64	36.7	41.3	48.9	398.1	22
Quantum3D S12 AGP	Voodoo2	NA	NA	100.8	58.2	54.3	60.1	71.8	47.6	392.8	NA
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	NA	0	101.3	57.5	53.7	58.9	70.9	49.3	391.6	NA
Aopen PA2000	Voodoo2	NA	NA	100.7	56.6	52.2	56	70.8	47.5	383.8	NA
Creative 3D Blaster Banshee	Banshee	152	365	117.5	64.1	56.9	37.4	45.3	49.8	371	27
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Banshee	149	416	104.2	60.3	52.4	39.7	47.9	59	363.5	27
Metabyte Wicked Vengeance	Banshee	182	387	103.1	60.8	57	39.7	49.4	48.1	358.1	27
Quantum3D Raven AGP	Banshee	152	365	104.6	56.9	57.5	29.2	36.1	46.1	330.4	27
Matrox Millenium G200	G200	100	133	91.5	47.9	44.2	25.7	36.4	48.1	293.8	18
Matrox Marvel G200	G200	121	151	87.8	46.1	41	23.4	35.7	47.8	281.8	17
Asus V3000ZX	RIVA 128zx	95.2	191	68.38	27.65	39.26	35.4	51.1	42.61	264.4	17
Number Nine Revolution IV	TTR IV	105	DNF	70.4	35.3	31	DNR	38.3	48.7	223.7	12

Ebben az évben ez az utolsó Guru. Zárjuk tehát az évet azzal, hogy sokkal jobb egy üzembiztosan működő gép tuningolásával bajlódni, mint azzal, hogy egy silány alkatrészekből összerakott gépbe életet leheljünk.

Mindenkinek BUÉK.

Old Man
oldman@mail.matav.hu
www.internetto.hu/stb/hardver

Nyomtatók

Hellósztok!

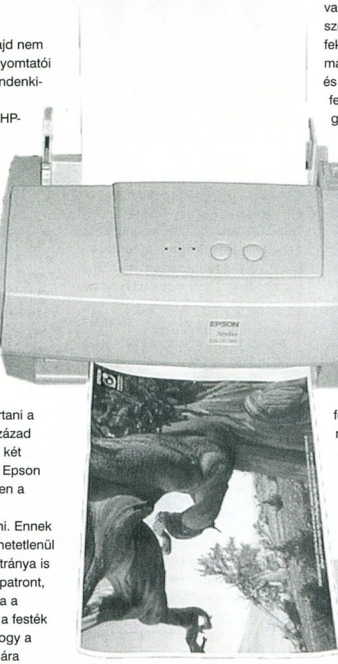
A mostani tallózóban a tintasugaras nyomtatókat fogom boncolgatni. Mivel az elmúlt pár évben ez az ága a nyomtatóknak rohamos fejlődésnek indult, felmerült a gondolat, hogy érdekes cikket lehet írni a témából. A piacot jelenleg három nagy cég osztja fel a HP az Epson és a Canon. Ebben a számban az Epsont és a Canont fogom összehasonlítani.

A Japán Epson a '80-as évek elején kezdett bevonulni a köztudatba a jó minőségű elektronikai termékeivel, majd nem sokkal később feltűntek a nyomtatói is. A kezdetekben - mint mindenki-ők is a tűs technológiát használták, de körülbelül a HP-vel egy időben a folyékony tintás nyomtatási módszerek fejlesztésébe kezdtek. A Hp-vel ellentétben (akik a thermo Ink Jet technológia alapjai kezdték lefektetni) ők a Piezzo-elektromos elven működő nyomtatófejeket fejlesztették ki. Mivel a cserélhető patronos nyomtatóknál nagy problémát jelent a festékcsere utáni fejkalibrálás,(ugyanis nem lehet olyan pontosan legyártani a patronokat, hogy néhány század milliméter eltérés ne legyen két behelyezés között) ezért az Epson úgy döntött, hogy a fejet fixen a gépbe építi, és így csak a festéktartályokat kell cserélni. Ennek a technológiának azért a hihetetlenül precíz nyomtatás mellett hátránya is van, ha az ember kiszedi a patront, és kb. egy napig állni hagyja a nyitott nyomtatófejet, akkor a festék olyan szinten beleszárad, hogy a fejet ki kell cserélni (egy fej ára 10000-35000 Ft-ra is rúghat).

Az első típusokkal elég sok probléma volt, de a kissé idegtépő Stylus Color 200-as széria után az Epson már jó minőségű és megbízható nyomtatókat gyártott. Jelenleg egyedül az Epsonnak van 1440x720 DPI-s true color nyomtatója, amellyel valódi fénykép minőségű nyomatokat lehet produkálni.

EPSON STYLUS COLOR 300

Jelenleg ő az Epson legkisebb tintasugaras nyomtatója. Az idei év végéig még néhány helyen kapható, de jövőre már nem lesz belőle. A megbízható, bár lassú nyomtató nagy előnye, hogy 720x360-as felbontással rendelkezik, ezért lehet vele szöveget, és egész kultúrált képeket is nyomtatni. Külsőre az első reakcióm az volt, hogy a formatervezők nem törték össze magukat a munkában, de a későbbiekben ez már nem volt



EPSON STYLUS COLOR 300

annyira zavaró. A nyomtató egyik fő jellegzetessége, hogy a színes és a fekete festéktartályok egyetlen patronba lettek beépítve. Ez a megoldás ugyan pazarlónak tűnhet, mert ha bármelyik színes festékcella kiürül, akkor a gép már fekete szöveget sem enged nyomtatni; azonban a festékpatron ára meglepően olcsó. A patronnal átlagosan 330 oldalnyi szöveget és 6%-os festékterhelésnél ugyanennyi színes oldalt lehet kinyomtatni. A nyomtató legnagyobb erénye kétségtelenül az ára, így a piacon kapható jó minőségű nyomtatók között a legolcsóbb.

EPSON STYLUS COLOR 440

Ez a nyomtató a már megszüntetett 400 szériának a leváltására készült. Ennek a modellnek már 720x720-as felbontása van, és a festékcellái is szét vannak választva színes illetve fekete patronokra. Teljesítményre már sokkal gyorsabb mint a 300-é, és egy speciális festéket is fejlesztettek hozzá amely jóval gyorsabban szárad, mint 400-asé vagy a 300-asé. A nyomtató nagy előnye, hogy képes a fedettséghez viszonyítva változtatni a kilőtt festékpötty méretét, és így gyönyörű éleket illetve, szép telt felületeket lehet vele nyomtatni (még a festékkel is lehet spórolni). A gép nyomtatási sebessége text üzemmódban 4 lap/perc, ha viszont képet akarok vele nyomtatni akkor 2,5 lap/percre számíthatok. Az ára jelenleg egész kellemes.

EPSON STYLUS COLOR 440

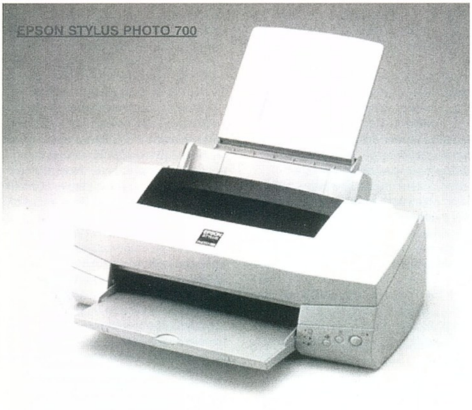
EPSON STYLUS COLOR 640

EPSON STYLUS COLOR 640

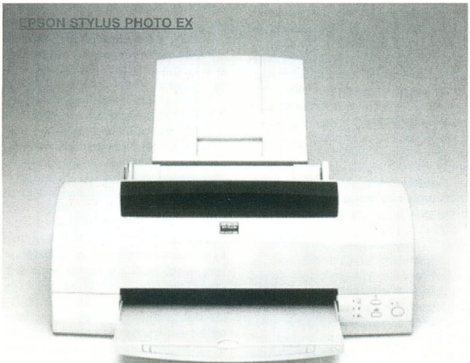
A gép - meglepő módon - a 600-as szériának a tovább fejlesztett változata. A különbség a 440-es és a 640-es modellek között, a felbontás és a sebesség. A 640-es már képes 1440x720-as felbontásban nyomtatni, és 720x720-ban is gyorsabb mint az elődje. Text üzemmódban 5 oldalt nyom percenként, színesben pedig 3,5-öt. A gép küllemére fejlődött a 300-berakoashoz képest, látszik, hogy némi időt már fektettek a tervezésébe.

EPSON STYLUS PHOTO 700

Első benyomásom az volt hogy ez a nyomtató egy elég masszív szerkezet. Meglehetősen széles (430 mm) és elég vastag is (235mm). Jelenleg ez a gép van legjobban kihegyezve fotónyomtatásra. A legjellegzetesebb tulajdonsága, hogy egy speciális fotópatront fejlesztettek bele, amelyben a három alapszín közé még két átmeneti kevert színt is raktak, ezért még nagy felbontásnál



is gyönyörű színátmeneteket lehet vele nyomtatni. A gép fizikai felbontása 1440x720 DPI, ezért a nyomtatóval valódi fényképminőséget lehet nyomtatni (neveket ugyan nem említenék de jobb minőségű a képe van mint egyes cégek által előhívott valódi fényképeknek). A színei briliánsak, és a kép szinte él. Ha csak szöveget nyomtat vele az ember akkor kb. 6 lap per perces sebességre számíthat, színes A4-ben a



legnagyobb felbontásban akár 5-6 percet is szöszmötölhet a gép (de megéri!). Még egy apró plusz: a gépet felszerelték a Macintoshok által használt 8 pines mini-soros interface-szel is úgyhogy nem csak kizárólag PC-vel lehet használni.

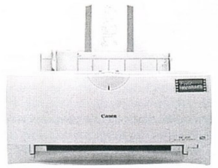
EPSON PHOTO EX

Ez a gépezet nem más mint a Photo 700-asnak az A/3-as verziója. A főbb különbségek csak a festék felhasználásában vannak: egy fekete patronnal (360dpi a/4 standard) 540 oldalt lehet nyomtatni, míg a színes patronnal 15%-os terhelés mellett 220 oldalt. A nyomtató maga eléggé nagy darab: 545 mm széles, és 275 mm vastag. Gyönyörű A/3-as képeket lehet vele kreálni, és az ára is egész jó.

A Canonék az Epsonnal ellentétben nem Piezo elektromos fejeket használnak, és kétfajta patron típust is gyártanak. Az egyik nyomtatófejjel együtt kapható (de cserélhető festéktartállyal) a másik csak maga a tartály. A Canonhoz például lehet utántöltő kittet is kapni (hogy a Canon mit szól hozzá azt nem tudom) az Epsonhoz meg még nem láttam ilyesmit.

CANON BJC-250

Ő a Kenon:) legkisebb asztali tintasugaras nyomtatója. A fizikai felbontása 360x360 DPI, amelyet színesben és fekete-fehér



nyomtatásban is egyaránt támogat. A nyomtató a úgynevezett színesíthető típusú gépek közé sorolható ami abban merül ki, hogy egyszerre csak egy patront lehet a gépbe rakni, amely vagy színes vagy fekete. A nyomtatási sebessége text üzemmódban 2 lap per perc körül van, színesben viszont ez az érték már 1 perc per lapnak adódik. A gép könnyű és kicsi, és a teljesítménye nagyjából megfelel az árának.

CANON BJC-4300

Jelenleg ez a nyomtató a Canonék igavonósa.:) A fizikai felbontása 720x360 DPI, és két patront lehet egyszerre belerakni (színeset és feketét). A nyomtató nagy előnye, hogy lehet hozzá foto patront, ill. scanner fejet kapni, ezért egyben lehet scannernek, és fényképnyomtatónak is használni (na persze ne várjunk túl sokat 720x360-tól). A scanner fejhez azért még hozzáfűznék annyit, hogy amennyibe

kerül azért már majdnem lehet egy A/4-es lapscanner venni, amely jóval nagyobb felbontást és sebességet produkál...

Külsőre azonnal látszik hogy Canon termékkel van dolgunk, a jellegzetesen lekerekített formák és a fedőlapon elhelyezett két gombról azonnal fel lehet ismerni.

Mallory

BLUELITE
1138 Budapest,
Váci út 178.
Duna Plaza

INFO

Az előző számban hibásan megjelent táblázatot itt találhatjátok. Az árak időközben folyamatosan változtak, kezdetben lefelé majd a karácsony miatt fölfelé. Remélem most már látszani is fog:).

TECHNIKAI TULAJDONSÁGOK TÁBLÁZAT

KÁRTYÁK	CHIPSET	RAM	2D/3D	RAMDAC	TV KIMENET	ÁR (EFT+ÁFA)	LINK	MAGYAR KÉPVISELET
Matrox Millennium G200	MGA-G200	8MB SG RAM /16-ig bővíthető	2D/3D	250MHz	Nincs	26000	www.matrox.com	-
Matrox Mistique G200	MGA-G200	8MB SG RAM /16-ig bővíthető	2D/3D	230MHz	Van	31800	www.matrox.com	-
Genoa V-Raptor TNT	Riva TNT	16MB SD RAM	2D/3D	250MHz	Nincs		www.genoasys.com	Mikropo Kft. (353-0111)
STB Velocity V440	Riva TNT	16MB SD RAM	2D/3D	250MHz	Van	39000-44000	www.stb.com	Atlantis Entertaiment (461-0261)
Diamond Viper 550	Riva TNT	16MB SD RAM	2D/3D	250MHz	Nincs		www.diamondmm.com	Pixel Multimédia Kft (266-6059)
Hercules Terminator Beast	S3 Savage 3D	8MB SDRAM	2D/3D		Nincs	27400	www.hercules.com	Sved Rt. (222-0133)
Diamond Monster 2	Voodoo2	8 vagy 12MB EDO RAM	3D	135MHz	Nincs	változó	www.3Dfx.com	Pixel Multimédia Kft (266-6059)
Creative Blaster 3D Banshee	Voodoo2 Banshee	16MB SD RAM	2D/3D	250MHz	Nincs	28400	www.3dfx.com/banshee	Kventa Kft. (269-5262)

Levrov

Hát szervusztok kedves emberek, örömmel üdvözlök mindenkit a levrov megjelenésének örömteli alkalmából. Remélem mindenkinek sikerült kipihennie magát egyrészről ugyebár azért, hogy egy hónap kihagyás után újból nekiveselkedjen a levrovnak, másrészről pediglen azért, mert jönnek az ünnepek, meg a jól megérdemelt pihenés meg ünneplés meg ilyesmik, amikben köztudottan sokkal jobban elfárad az ember mint a munkában vagy a tanulásban. És mert ha már szóbakerült éppen, nomeg mielőtt elfelejteném, mindenkinek boldog eztmegazt meg kellemeset is kívánok, ahogyan ez ilyenkor szokás. Gondolom mostanra mindenki felkészült a karácsony méltó ünneplésére, ami mint tudjuk kimerül a drága és fölösleges ajándékok megvásárlásában és odaajándékozásában mindazoknak akiket egy évben egyszer vagy kétszer látunk és amúgy meg inkább a fenébe kívánjuk őket. Aztán meg újévi buli, kaja, pia, nők és végül a fénypont is eljön, az az emelkedett pillanat, ami után a boltokban minden 15%-kal többe kerül. Kivéve persze a Gurut ami már most is drágább, de ugyebár mit lehet tenni. De ez most mind mindegy, következik a (majdnem) elmaradhatatlan levrov, ami szokás szerint felszabadít titeket egy picit a mindennapok nyomasztó terhe alól, fényt hoz a szürke hétköznapokba, bearanyozza és ezzel még szebbé teszi az ünnepeket. Valamint bejelenthetem, végre sikerült megalkotnom hosszú évek kitartó és verejtékes munkája árán a levrovba került legdebilebb mondatot, amit éppen az előbb olvashattatok... :)

ÚJSÁGRÓL MEG EFFÉLÉKRŐL

Hali GURU-SOKK! Az egyetlen oka (a sok közül) annak, hogy írok az az, hogy még soha nem írtam, mert a levél az gagyi, meg szorongatni kell a tollat órákhosszat, de most végetek van, mert hozzám is eljutott az emilfertő... (Ez a bevezető akart lenni :-)) **(Kezdetnek nem is olyan nagyon rossz. Brazil)** Na, mindjárt kezdem is a legvégén: 5. MIÉRT NINCS RÁÍRVA AZ ÚJSÁGRA, HOGY A GURU LEGYEN VELETEK ??? (Nekem hiányzik!) 4. Úgy megörültem néki, hogy a GURUkönyv oldalára volt írva némi info, miért hagytátok el???

Szerintem mindkét említett elmaradás a dizájnváltás hirtelen mivoltának köszönhető, esetleg nem, de akkor meg nem tudom. A hangzatos jelmondat elmaradása végülis szerintem nem túl nagy baj, a lényeg, hogy veletek van a lap és hello. Az oldalára írt info már vissza is került, láthatjátok mindent megteszünk értetek, úgy látszik a törd. is észrevette, hogy elfelejtette odabiggyeszteni. Meg amúgy is, marhára büszke volt magára amikor először rárakta, amit nem is csodálok, láthatólag fél perc megfeszített munkáját igényelte, és nehogy már ilyen sok munka kárbavesszen. ***(Nos valóban, de egyébként az impresszumban ott van az ominózus mondat. - a törd.)***

3. Nem zengek áriákat rólatok, mee ugyis tudod te is, hogy a GURUlez 2. 6 év nagy idő... (Mikor volt már az a szép Január, **(Június - Brazil)** mikor az a gyönyörű hajó kifutott arra a csodaszép vízre, háttérben sziklákkal... ;-) 1. Miért van olyan sok fa*** ember, hogy nem bírják felfogni: KŐ A REKLÁM ÉS KÉSZ!!! Talán szívesebben olvasná a haver a 25+borítóGURUt? Esetleg megvenné 2 rudiért? Szerintem az lenne a legklasszabb, ha kétszer ennyi reklám, és 3* ennyi lap lenne! (Meg fele ennyi hiba... :-))

Na végre, valaki rajtam kívül is hajlandó elhinni és megérteni, hogy kell a reklám. Boldog vagyok, meg legalább most nem kell beraknom még egy levelet, ami arról sajnálkozik, hogy a lap x százaléka fölösleges reklám és menjünk mi oda ahová igazából normális embert nem kíván senki. A továbbra is bosszankodókat megkérném szépen, hogy kedves olvasónk által írt fenti bekezdést olvassák ugyan már el még egy párszor, és ha továbbra sem értenek vele egyet, utaljanak át az újság számlájára baromi sok pénzt havonta és akkor majd nem lesz reklám. De jó, téma mára letudva, hurrá.

0. Nem unjátok a sert? Esküszöm, ha lenne egy halom fölös suskám, odaküldenék nektek egy IFÁnyi anyagot, oszt maj' leszoknátok a folyékony kenyér emlegetéséről is!!!

De bezonyám, hogy nem unjuk. Ennek pedig egyetlen titka van, mégpedig az, hogy csak mértékkel fogyasztjuk és így aztán sosem lehet megunni. Természetesen a mérték egységét nem árulom el, nehogy még a végén valaki (anti)alkoholizmussal vádoljon, amúgy teljesen fölöslegesen, csakhát ma kezd egyre több lenni a magát igazságosztónak meg erkölcsőrnek kikiáltó figura, akiket aztán jól orrba kellene vágnunk, pedig nem vagyunk az erőszak hívei. Meg különben is, az orrbavágás komoly fizikai munka, az meg nekünk nem áll jól, tartózkodunk is tőle amennyire lehet. De persze ha muszáj, akkor muszáj.

-1. Mit vannak úgy befosva az emberek attól a béna CIH-től? Havonta úgyis formázni kell a vinyót a Winnek... :-)) Na Buli mindenkinek! (Tömör voltam?)

P.S.: Nem jó az új GURU -nak a régi cím! Így lenne helyesen: FELVILÁGOSULT szórakoztató informatikai csúcsmagazin...

(Németh István)

Azért vannak megrettenve a vírustól, mert nem olyan felvilágosultak mint mi. Mellesleg említett CIH virnyáknak van a mi korongunkon találhatónál sokkal agresszívabb változata is, az havonta tényleg gondot tud okozni, és nem is csak egy újraformálásnyit, de ezt már leírtuk párszor, most talán nem ismételném el újra. A megrettenés amúgy nem probléma, igazából tökéletesen meg tudom érteni, amit nem tudok megérteni a hisztizés, még szerencse, hogy eme szórakoztató jelenetet csak kevesen adták elő. De nem baj, úgysem szórakoztunk rajtuk olyan nagyon jól.

NAMÉGEGYSZER

Hi Brazil! Nos azért írok, mert először amikor elmentem az újságárushoz, megkérdeztem tőle, hogy megjelent e már az új (e havi) Guru, mire Ő igennel bólintott, jelezve, hogy megértette a kérdést, és már nyúlt is a Guruért. Hosszas várakozás után megtalálta, valószínűleg nem csak őt zavarta meg az új dizájn. Amikor először megláttam az újságot, azt hittem, hogy engem át akarnak verni, mit adott nekem ez a bódés pasas, mire jobban megnéztem, láttam, hogy ez valóban a Guru új köntösben! E röpke bevezető után néhány szó a dizájnról. **(Már mintha esett volna szó egy-két számmal ezelőtt az új külsőről, de sebaj, engem legalább annyira meglepett, mint titeket! - Brazil)**

Nem emléxem, hogy esett volna róla konkrét megjegyzés, legfeljebb úgy általában, ha jól érzékeltem a körülöttem kavargó történéseket, ez a váltás sokkal gyorsabban és meglepetésszerűbben zajlott le, mint eddig bármi is a Guru történetében. De ez nem is baj, legalább mindenkit jól meglepett, külön örömet szerezve az újságárusoknak is, most gondolj bele, szegények még így is milyen kevésszer örülhetnek egy ilyen átalakulásnak, amitől fél órába kerül nekik előkeresni a T. vevő által kért papírköteget, miközben mindent megtudhatnak kedves anyukájuk előéletéről...

Szerintem egy ilyen jó újság, mint a Guru, megérdemel egy jó külsőt, nomeg hogy egy-két ember ezzel is foglalkozzon! **(Na eztet mondom én is. - Brazil)** Node mostmár tényleg jöjjön a rizsa: Szerintem, ha már 996Ft az újság, akkor nyugodtan lehet mondjuk négyjegyű, mondjuk 1000 (most biztosan hülyének nézel, úgyhogy jer magyarázat), arra gondolok, hogy szerintem azér a 4Ft-ért, amit újságonként többletként beszedtek, lehet egy-két több színes oldal, másrészt az újságosnak fizetéskor nem kellene bajlódnia a visszajáróval, csak odanyomsz a kezébe egy (NEM CSAK) papirdarabot.

Nemnemnem, ez nem így van ám, elmondom miért. 1. Először is a négyszámjegyű árnak komoly lélektani hatása lenne, hiszen amíg a konkurrens termékeken csak háromszámjegyű az ár, mindenki ezen lenne nagyon kiakadva. 2. Az a négy forint ártöbblet az újság számára csak egyegésznemtommennyi lenne, egyrészt elviszi a terjesztő az ő kis (khmm...) részét, másrészt aztán ott az áfa, ilyen adó, olyan adó meg még egy-két ilyen vidám kis bigyó. 3. A befolyó szinte számlálhatatlan mennyiségű pénzből nemhogy egy-két színes oldal sem jönne ki, hanem talán még egy pár sornyi sem. Aztán meg nem úgy van ám, hogy berakok egy plussz színes oldalt és boldogság, hanem itt ívekről meg nemtommikről van szó, ha a törd.-nek van kedve akkor majd itt jól elmagyarázza neked. Bár ahogy elnézem a fejét mostanában, nem lesz hozzá kedve... 4. A lényeg azonban nem is ezekben rejlik, hanem az említett újságárus bácsik és nénik jókedvének fenntartásában, gondolok itt arra, hogy nem mindenki kéri vissza a négy forintot és ilyenkor nem kell nekik a visszajáró apróval bíbelődni. Na nem arra gondolok persze, hogy így ők tetemes adómentes bevételre tennének szert fizetéskiegészítés gyanánt, mert hát ugyebár négy forint az nem túl sok, és természetesen ők is tisztességes adófizető állampolgárok mint bárki más. A kevés ilyentén módon megmaradó pénzt nyilván jótékony célra használják fel. Aki másra gondol, szégyellje magát.

Mintha az újságban több lett volna az újdonságok beharangozása, ami szerintem megintcsak dob valamit az újságon. (Ja mellékesen, a mostani levrovba van egy levél a helyesírási hibákról, ami szerintem egyáltalán nem olyan nagy baj, egyrészt, mert szerintem mindenki tudja, hogy mire gondoltok, másrészt pedig röhögök rajta egy nagyot, és ez még hangulatot is ad az újság olvasásához, végképp egy korsó sör mellett!)

Jaja, jó hangulat rulez, sörrel még rulezebb, de azért nem erről kellene elhíresülnünk, hogy a legtöbb helyesírási hibát egy hónap alatt mi tudjuk összegyűjteni. Igyekszünk kiszűrni a hibákat, de e mellett a munkatempó mellett nem sikerülhet mindet kiszűrni. A törd. múltkori felhívása még mindig érvényes, vagyis akinek nem tetszik az jöhet korrektornak, feltéve, hogy nem több helyesírási hibát csinál mint ami már úgyis van.

Írtátok az újságban, hogy ez a külső csak egy próbálkozás volt, még történhetnek változások, szerintem eddig nagyon jól sült el, kezdem észrevenni, hogy mennyire nő a színvonala a lapnak, aki nem hiszi, vegyen elő egy 3 évvel ezelőtti Gurut és hasonlítsa össze!

Valóban lesznek még változások, de ilyen nagymértékű mostanában nem. Finomítások és lelki csipke beleszövése következik mostan, de ennél többet nem mondhatok, mert nem vagyok rá felhatalmazva, aztán meg az a helyzet, fogalmam sincs mi jár a fejükben a laptervező mestereknek, meg hogy a törd. mit hajlandó megcsinálni...

Amit viszont hiányolok, hogy a program leírások értékelésénél mostmár nincsenek ott azok a picike ikonok, hogy végül is mit támogat (D3D stb.) még ha le is van írva, lehet hogy valaki

azt nézi meg először, és azután olvassa el a cikket, szerintem ez még beleférne a pontozás mellé. A másik, hogy írtok ehelyett internet címeket, ahol mindennek utána lehet nézni, de gondoljatok azokra, akiknek nincsen lehetőségük rákapcsolódni a hálóra (mintha ez a probléma már felvetődött volna a vírusos CD-vel kapcsolatban)!

Ja, felvetődött és szerintem akkor sem válaszoltam rá értékelhetőt és most sem igazán fogok. A net kikerülése előbb-utóbb lehetetlen lesz, habár ha minden jól megy, a magasságos telefontársaságok jelentősen fogják csökkenteni az internetezési kedvet áraikkal, minek nekünk Európa meg digitális kultúra meg ilyesmik, de ezt most hagyjuk, csók nekik. Akinek van net az örül a címeknek és talán meg is nézi azt további infókért, akinek meg nincs, annak majd lesz, amúgy meg az a néhány plusz szó már igazán elfér a cikk végén. *(A témához csak annyit szeretnék hozzáírni, hogy a net oldalak nem mindig tartalmaznak plusz információt. Általában kimerül abban, hogy milyen jó az általuk kiadott program, ami ugye nem mindig fedi a valóságot :)))))) - a törd.)* Az értékelés átalakulásáról és a dolgok elmaradásával kapcsolatban nem tudok nyilatkozni, de egy biztos, így legalább, ki van zárva a tévedés lehetősége elég jól... :)

Az e havi Guru ismertetői között harangoztátok be (nem a Csongor) a Prince of Persia 3D-s változatának megjelenését, erről kb. 4 db ugyanolyan kép található ugyanezen a helyen..., szerencsétlen Team Fortress 2 is pályázik a Prince of Persia címére, csak más körítésben... (Ide kellett már valami negatívum is!) **(Hehe, erre mondj valamit törd... Brazil)** ***(Nem fogok kertelni, megmondom az igazat, ami ugye rád nem igaz: Aki dolgozik, az hibázik! - a törd.)*** Még egy dolog eszembe jutott! Hazamegyek, nyitom ki az újságot, egyszer csak kiesik valami! Jól megnézem, hát látom, hogy egy CASIO karóra reklám! El nem tudom képzelni, hogy egy karóra reklám hogyan kerül bele egy számítógépes újságba, mert mondjuk a számítógépes hirdetések egyértelműek, node óra! (Mondjuk nyilván a cég sokat fizetett a hirdetésért, de azért nem kellene ennyire elfajulni, maradjatok inkább meg a számítógépeknél, ebben a lapban az a rulez!)

Ezzel kapcsolatban lásd az előző levélben leírtakat. Bár azt meg én nem tudom végképp elképzelni, miért zavar téged az ilyen hirdetés, még csak nem is a lap oldalaiból vett el helyet. Ha nem tetszik ki lehet dobni, esetleg eme fizikai megterhelés lehetne az ami zavar, de ez sem olyan vészes. Ha meg a hirdető kifizeti a hirdetést, holnapután lesz intimbetét reklám is és punktum, bár ez nem túl valószínű itt minálunk, mert amíg például az újságot olvasó réteg egy óra esetében valóban komoly potenciális vásárlóréteget jelent, a mindenféle szárnyasokról ugyebár ez nem mondható el.

Hát egyelőre ennyit! Ez egy szép szál hajadon levél lett, minden fontosabb tartalom nélkül. **(De legalább hosszú. Brazil)** Nem hiszem, hogy a tartalma miatt megérdemelné a Levrovot, márcsak a mérete miatt sem, bár majd te eldöntöd, úgyis kap majd egy del jelet. Bocs, hogy a levél ékezethiányban szenved (ja ezért se kerülhet a Levrovba)!

ui: Szerintem az, hogy a KiS PÁl és A BoRZ bekerült az újságba, nagyban a te érdemed is, már várom, hogy megjelenjen a sörreklám is valahol! Addig is sör, lányok és Rock & Roll !

(Kovács Tamás)

Nem fogod elhinni, de a Kispál cikkhez semmi közöm sem volt, ettől persze egy jóképű kisebbrendűségi komplexusom van kialakulóban, de most már mindegy. A leveled amúgy nem volt annyira tartalomtalan mint te azt gondolod, meg hát ez is egy jó példa arra, hogy lássátok, ide a levrovba mindenki bekerülhet sörre, nemre és Kispálra való tekintet nélkül. *(Ráadásul a veled ellentétben Ő legalább értelmes dolgokat ír! - a törd.)*

A LEVROV MEGMENTŐJE

Hali Brazil! Tudom ezzel nem vagyok egyedül, de haragszok rád. A 98/11-es számban valami olyasmit mondtál, hogy NETán abbafejezed a levrovot. Ne légy mán ilyen undok. Min fog akkor a jónép röhögni, ha nem Rajtad meg Lazán? **(Azt nemtom, de ha jól emlékszem, akkor is megírtam, hogy nem viccrovatot írok, hanem kényszermunkán vagyok itt. - Brazil)** Én elhiszem, hogy k***a unalmas az ilyen hülye leveleket olvasni meg válaszolgatni rájuk, de kitartás: most jövök Én. Ezáltal kihirdetem - persze csak ha beleegyezel -, hogy a levrovba csak az kerülhet bele, aki nem az újság dicsérésével kezd, nem ígér mindenféle söröket Brazilnak - ezzel felizgatva a ... gyomornedveit -, és legalább egy értelmes témát fel tud hozni. Aki meg azt modja, hogy az értelmes témát Brazil úgy is csak elvicceli, az KAPJA BE. Akinek ez nem tetszik, írjon az EMILemre nyugodtan, és egy példányt küldjön meg Brazilnak, és a jobbakkal majd a levrovot díszíti. Az az ő dolga. Gyerekek, segítsük kedvenc rovatunk további virágzását ÉRTELMES levelekkel. Értelmesnek számít bármilyen közérdekű dolog, többek között azok is, amelyek meg lettek már említve egy korábbi számban is. Na mindenkinek csá:

(Nagy Szabolcs, Szeged)

Hosszas tipródás után mégis inkább úgy döntöttem, nem fogom megadni az emilcímedet, nem akarok neked rosszat. Bár ha jól belegondolok, a sok kabbeteinkább meg hasonló leveleken egész jókat lehetne röhögni, csak az a baj, hogy a második után már nem, és akkor nem is olyan buli az egész. De a felhívásodat azért közzéteszem, igazából én is akartam már valami olyasmit javasolni, hogy nem feltételenül baj az, ha egy levél szól is valamiről, bár azért a már lefutott témákat mellékeljük, ha egy mód van rá, a "nekemezkéne" meg a "cheateterredemán" tartalmúakkal egyetemben. Köszikösziköszi.

PÉLDÁUL ILYEN LEVÉL NEM LESZ A LEVROVBAN, VAGY CSAK RITKÁN :)

Hello!! Állati az új Guru. Nekem nagyon tetszik. Csak az a baj, hogy kevés benne a Tallózó rovat. Amúgy minden nagyon kafa.

(Gárgyán Vince)

Amiért mégis bekerült, az a komoly valóságtartalma, miszerint is valóban tényleg kevés a tallózó rovat, de mint ezt már nagyon régen leírtam (és talán sokan ezért nem tudják), az újság elsődleges jellege miatt van ez így, nevezetesen mi elsősorban szórakoztatóak vagyunk és ezt játékokkal, illetve azok ismertetésével tesszük nagyrészt, vagy legalábbis próbáljuk. Tehát a komolyabb és másféle témák elsősorban ismertető jelleggel és sokkal kisebb részben vannak jelen említett okból kifolyólag, de szándékaink szerint a kisebb terjedelem nem alacsonyabb minőséget jelent, a visszajelzéseitekből is szerencsére legtöbbször ez tűnik ki. Naszóval ez van, vidám játékosok vagyunk, de emellett érdekel minket minden okosság.

LEVROV MEGOLDÁS VER2

Hééé te Brazil! Szia Törd! Te Brazil, hallod, a levrov egyre unalmasabb és unalmasabb, észrevetted? Ha nem tudod miért, megmondom: valószínűleg azért, mert olyan reggel 2-3 órakor írod! Asszem ha inkább reggel vagy délután írnád, mikor jó hangulatodban (fölpofoztad a Tördet) vagy még nem idegesedtél föl, sokkal érdekesebb lenne az egész Levrov. És ha nem javulsz meg szólok, majd a Bear-nak hogy törje le a derekad, és akkor majd észhöztérsz :>>>>

Nem fogod elhinni, de ezt a levrovot most éppen délután írom. Igazából én is tudtam ám, hogy az a normális ha az ember ilyentájban dolgozik, de azért örülök, hogy megerősítettél ebben a hitemben. Csak hát az a helyzet, hogy nappal annyi értelmes dolgot lehet csinálni levrovírás helyett. A törd. felpofozása amúgy nem rossz ötlet, picit ugyan hibás, ő ugyanis még képes aztán nem hagyja magát vagy visszapofoz engem, igaz, ha jobban belegondolok ez is elég poénos délutáni elfoglaltság, különösen a nézőközönség számára. Hm, azt hiszem ez azért mégsem tetszik. Közben rájöttem ám a törd.-öt emlegetve, mi nekem a bajom az ő felpofozásán kívül: baromi inaktív mostanában, és nem írogat bele eleget a levrovba. Pedig amikor megjelenik a Guru, direkt azért olvasom át a levrovot, mert kíváncsi vagyok milyen hülyeségeket alakított bele. Nemtom, öregszik vagymiafene lehet valami. *(Én a múltkori szám levrovelmaradása miatt fújok most rád, meg különben is amihez nem tudok érdemben hozzászólni, ahhoz meg minek írjak hülyeségeket. - a törd.)*

Ja és Törd: írj már le néhány húsvéti tojást az Excelhoz és a Wordhöz, mert a Tökorrú azt sem tudta! **(Nana, nem eltanulni tőle a hülyeséget... Brazil)** Persze, hogy minden fair legyen én is írok néhányat csak úgy: húsvéti tojás húsvéti tojás húsvéti tojás húsvéti tojás húsvéti tojás. Na ennek semmi köze a programokhoz, de szépen néz ki :)))))) Erről ennyit, csáááá

MC PC/CRG

Remélem ezzel a csodás tojásgyűjteménnyel komoly lendületet adsz a törd.-nek, csak a végén aztán nehogy inkább mégis rántottát csináljon cikk helyett. *(Jelen pillanatban kb. 22 oldalt tudnék megtölteni a tojásokkal, de valahogy a tallózó rész főszerkesztője nem ad rá helyet. Ez van. Majd egyszer csak akad egy oldal valahol. - a törd.)*

NEMTETSZÉS

Szevasz Brazília! Nem vagyok a nagy szavak embere, úgyhogy egy huszáros vágással térjünk a lényegre. Szóval, asszem a 97/7. PC Guruban volt egy kis vita a PC Guru elcédésítését illetően. Te akkor ígértél nekem (a nagy nyilvánosság előtt) fűt-fát, hogy nem lesz semmiféle minőségromlás, hát persze hogy nem lesz, hiszen azt lehet kompenzálni egy fasza kis áremeléssel, igaz T. Brazília! Ide most írhatnám a szokásos rizsát, hogy „királyok vagytok meg minden" de ez így, MOST ebben a formában nem igaz!!!! Szeva:

Fülöp GabEE, Gyomaendrőd

Igen, emlékszem arra amikor azt ígértem megbízva a csapatban, hogy nem lesz minőségromlás. Most ennyi idő, valamint néhány CD, sőt egy dizájn váltás elmúltával is azt hiszem, nem kell szégyenkeznünk. Az én meglátásom szerint nem történt minőségromlás, szerencsére sokan így látják ezt rajtam kívül is, és ami jó, hogy ezt az olvasók mondják és nem akárkik. Sajnálom, hogy nem írtál semmiféle konkrétumot, igazából azt hiszem, téged elsősorban az áremelés sokkolt komolyan, amit teljes mértékben meg tudok érteni. Komolyan mondom, hogy az áremelés SAJNOS elkerülhetetlen volt, nem a tűrőképességeteket próbáltuk ilyen módon tesztelni. Tömören megfogalmazva és egyáltalán nem elbagatellizálva vagy elpoénkodva a témát: ez van. Lehet nem szeretni, de ettől mi még nem tudjuk olcsóbban előállítani ezt az újságot itt ma Magyarországon.

És most ma itt lesz vége a levrovnak, bár ez az utolsó levél nem éppen túl szívmelengető, hát mit lehet tenni, ilyen is van, megértem. Igazából akartam még valami rövidet és rózsaszínt berakni, hogy legyen boldogság és öröm, aztán rájöttem, ha megint csurig töltöm ezt a két oldalt, akkor az én legkedvesebb törd.-öm nem tud belevacakolni és mint ezt menet közben megbeszéltük, komolyan hiányolom én is meg az olvasók is, bár ezt talán ott nem írtam és ilyen levelet sem tettem be (pedig érkezett), csak nem akarom, hogy túlzottan elbízza magát itt nekem. Azért szeretem.

Na mindegy, legyetek vidámak, örüljetek annak, hogy baromi hideg van meg ilyesmik, és csináljatok azt amit akartok. Csók.

Brazil

brazil@westel900.net

Én is szeretnék mindenkinek gazdagabb, boldogabb, húsban és sörben bővelkedő, békés, boldog karácsonyi ünnepeket és bulikkal teli új esztendőt kívánni a stáb és a magam nevében is. Ámen.

a törd.

Okosodjunk!

Az utóbbi időben se szeri, se száma az új, magyar nyelvű multimédiás kiadványoknak, a fejlesztők és a kiadók mintha szárnyakat kaptak volna. Remélem nem tévedek, s ez azt jelenti, hogy igazi lendületet vett a piac ezen szegmense is, és ebből mi, felhasználók profitálhatunk a legtöbbet. Örömömet csak fokozza az a tény, miszerint a hirdetések mellett egyre több hosszabb lélegzetű bemutató is olvasható az újságban.

Ebben a hónapban, ha röviden is, négy viszonylag új szoftvert mutathatok be az Automex jóvoltából, melyért külön köszönet.

NASA

Nekem a négy közül ez lett a kedvencem. Egyszerűen fantasztikus anyagot tartalmaz e két CD. Rengeteg képpel, videóval kiegészítve ismerhetjük meg az amerikai űrkutatás történetét, annak eredményeit, nehézségeit. Szinte a legapróbb részletekig végigkísérhetjük a különböző űrprogramok (Mercury, Gemini, Apollo, Skylab, Pioneer, Mariner, Voyager, Surveyor, Viking, Space Shuttle.) előzményeit, előkészületeit és azok megvalósulását. Megismerhetünk űrhajósokat, galaxisokat, csillagokat, bolygókat, holdakat, az űrutazások eszközeit, műholdakat, szinte fel sem tudnám sorolni mi mindent még. Minél többet kutakodtam az információk között, annál inkább rá kellett döbbennem, hogy milyen keveset is tudok a témával kapcsolatban. Legszívesebben egyszuszra végigolvastam, illetve néztem volna az egészet, de néha azért aludni is kell.

A program kivitelezése nagyon jó, nem szüttyög, gördülékenyen fut. A kezelőfelület kellemes, a szövegek minden fontosabb dologhoz linkeket tartalmaznak, így olvasás közben minden kérdésünkre választ kaphatunk. A fotók minősége nem hagy kívánnivalót maga után, a videobetétek is megfelelőek, ennél jobbat majd talán a DVD kapacitása tesz majd lehetővé. Azt hiszem nem túloz az ismertető, amikor „minden idők legjobb kiadványai közé" sorolja a NASA-t!

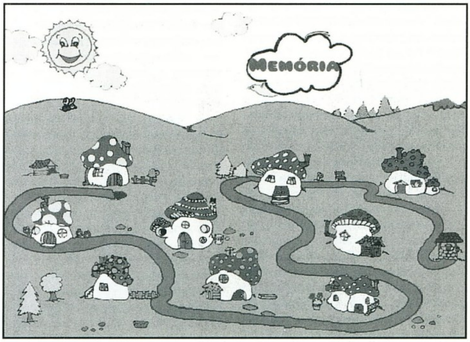
POPLEXIKON

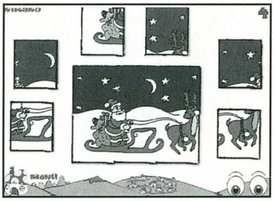
Azt hiszem, a zeneszeretők és legfőképpen a gyűjtőszenvedélyűek igazi kincsesbányája lehet ez a kiadvány. Segítségével átfogó képet kaphatunk a magyar könnyűzenéről az 1962-es évtől egészen napjainkig. A keresést végezhetjük betűrendben, de szűkíthetjük a kört zenei stílus és évszám szerint is. A kiválasztott előadóról, zenekarról bőséges életrajzi és pályafutásbeli adatot kaphatunk, melyben megtalálható a kiadott lemezeik vagy kazettáik címe, s kellemes meglepetésként az azokon fellelhető dalok címe is. Külön tallózhatunk az albumok között, számos lemezborítót és videóklippet meg is nézhetünk, illetve egyes számrészleteket meghallgathatunk. A túra menüpontot választva egy régi ismerőssel találkozhatunk: B. Tóth László kalauzol minket a magyar zenei világban, időnként egy-egy közismert előadóval karöltve. Ha belefáradtunk a keresgélésbe, kétféle kirakós játékkal pihenhetjük ki magunkat.

Nem mehetek el szó nélkül a program egyetlen igazi hibája mellett: A CDCops nevű másolásvédelem egy kicsit túl sűrűn veszíti el a kódot, ilyenkor mindig újragépelhettem azt, bár nem tartom kizártnak, hogy csak nálam veszett össze valamivel.

JÁTSZÓHÁZ GYEREKEKNEK

Meg kell mondanom, most egy kicsit gondban vagyok. Mint gyakorló apa nem tudom eldönteni, hogy vajon ajánlhatom-e ezt a programot, ugyanis a szóbajöhető legfiatalabb réteget célozták meg a készítők. Vannak, akik kifejezetten ellenzik az óvodás korúak monitor elé ültetését, s bizony nem is igen vitathatom pl. a gyermek szeme érdekében felhozott érveket. Azt viszont be kell látnunk, hogy sokáig nem lehet elfojtani a gyerek érdeklődését, vagy elviselni a nyafogását: Miért csak az apu...? Ilyenkor nagyon jól jöhet például a Játszóház. Csemeténk a játékos feladatok segítségével könnyedén belekóstolhat a számok és a betűk világába, fejlesztheti formai érzékét, memóriáját. Megismerheti az állatok, különböző gépek és hangszerek hangját, mindezeket rendkívül könnyen kezelhető formában. Azt már csak érdekességképp említem, hogy nyolcéves fiam nemigen jeleskedik a könyvek forgatásában, viszont mindig mohón vetette rá magát az ismeretterjesztő és oktatóprogramokra.





ÚTON 2

Ez a multimédiás KRESZ oktató program nemcsak azoknak nyújthat hathatós segítséget, akik a „B" kategóriás jogosítványt igyekeznek megszerezni, hanem kiváló ismétlési és tudásfrissítő lehet a már gyakorló vezetők részére is. A CD-ROM többórányi videó és hanganyag, több száz kép és animáció segítségével mélyítheti el tudásunkat, illetve bemutatja az elméleti és gyakorlati felkészülés menetét, a vizsgáztatást. Ismereteinket tesztelhetjük is, s ha átrágtuk magunkat az anyagon, akkor kellő ismerettel felvértezve indulhatunk a megmérettetésre.

Egyébként itt is megtalálható a pihentető képkirakó játék. (No meg a bosszantó CDCops is!)

Tony

AUTOMEX KFT
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700 Fax: 461-5799
www.automex.hu

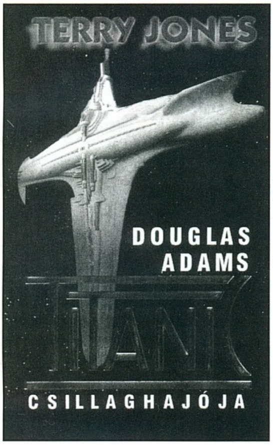
INFO

Külvilág

Ebben a hónapban úgy alakult, hogy "csak" olvasnivalókat szeretnék a figyelmetekbe ajánlani. Idézőjelbe teszem ezt a csakot, hiszen az olvasás rendkívül értékes és fontos, számomra többet ér, mint a tévé vagy a mozi. A közelgő ünnepek nyugalma pedig jó alkalmat teremthet arra, hogy otthonotok egyik zugába kucorodva, ízlésetektől függően választott könyvvel félrevonuljatok egy kicsit, pihenésképpen...

TERRY JONES: DOUGLAS ADAMS TITANIC CSILLAGHAJÓJA

Douglas Adams neve nem valószínű. hogy ismeretlen



számotokra. A Galaxis Útikalauz Stopposoknak alapmű, melyet úgy hiszem, mindenki legalább megpróbált elolvasni. Azt el tudom képzelni, hogy vannak, akiket nem fogott meg, vagy képtelenek voltak ennyi fárasztó bődületet magukba fogadni, és feladták, de hogy hallottak róla, az tuti.

Szóval, ha még emlékeztek, 1998/7-es számban írtunk a Starship Titanic című játékról. A kiadó igényei szerint Douglas Adams-nek a program elkészültével egy időben le kellett volna adnia a stuffhoz kapcsolódó könyvet is. Szerencsére, ez az úriember elég intelligens volt ahhoz, hogy még idejekorán felmérje, képtelen időben teljesíteni ezt a kettős megmérettetést. Épphogy elgondolkodott e probléma megoldásán, amikor a papagáj hangját adó, igen lelkes Terry Jones, megkérdezte, segíthet-e még valamiben. Több sem kellett, Douglas Adams megkérte, ugyan írja már meg helyette a könyvet. Terry el is vállalta, egy feltétellel, ami ennyi volt, pucéran akarta megírni. És lőn. A mű megszületett, olvassátok el. Igaz, nálunk kissé késve, de megjelent. Értékelni nem akarom, olvassátok el, aztán döntsetek Ti, hogy tetszett.

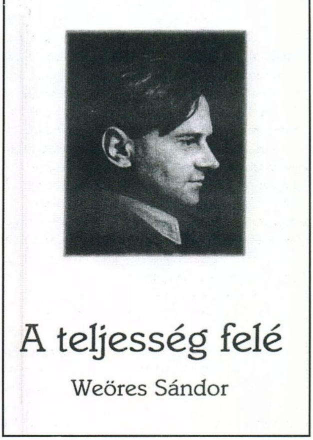
MARGARET WEIS - TRACY HICKMAN: PUSZTULÁS

A Dragonlance saga folytatódik, végre megjelent a Test of the Twins fordítása. Sajnos a kiadó folytatja a hagyományokat, és a kötetet ismét két részletben adja ki, tehát ez ismét csak egy fél. Ettől függetlenül minden Dragonlance megszállott el fogja olvasni, hiszen tudnia kell, mi lesz a testvérek sorsa, milyen kalandokba sodorja Caramont és Raistlint e különös ellentét...

KATHRYN LAMB: TÚLÉLÉSI ÚTMUTATÓ TINÉDZSEREKNEK - SEGÍTSÉG! MEGŐRJÍT A CSALÁDOM!

Akár hiszitek, akár nem. Ezt a könyvet kaptam a Lazától, nem is olyan régen a szülinapomra. Azt inkább hagyjuk, hányadik, mindenesetre, sejthetitek, nem vagyok már tini. Ettől függetlenül hazafelé a metrón elkezdtem olvasni, és remekül szórakoztam. Visszaemlékezve kamaszkorom problémáira, egész jónak tűnő tanácsok vannak benne. Általában egy-egy konkrét, de meglehetősen általános szituáció megoldására kaphatsz ötleteket belőle. Mindig ott van a jó és rossz válasz, illetve megközelítés is. A problémák közül néhány: Hogyan mutasd be rettenetes családodat úgy, hogy a jó híred is megmaradjon?, A bizonyítvány, Hova menjetek nyaralni?, Hogyan kaphatod meg azt, amit akarsz (és hogyan úszd meg azt, amit nem)?, Fiatalabb testvéreid leégetnek azzal, hogy elárulják a titkaidat,...

Akinek problémája van, nosza, olvasson. Akinek meg még vagy már nincs, az is jól fog szórakozni. A Túlélési útmutató tinédzsereknek egyébként sorozat, melynek két további kötete is megjelent; a Szex – Mit? Miért? Hogyan és az Aggódó tinik kézikönyve.

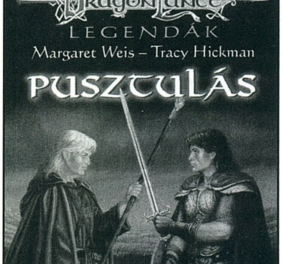


WEÖRES SÁNDOR – A TELJESSÉG FELÉ

Ez alkalommal szeretnék egy kicsit komolyabb kötetet is a figyelmetekbe ajánlani. A már csaknem tíz éve elhunyt költő nemrég megjelent könyve ez alkalommal nem verseket tartalmaz, hanem utat mutat a lélek harmóniájához, rövid történetekkel, gondolatokkal. Ritka, és értékes munka ez, mely „több mint világnézet és kevesebb, mint vallás". Nincsenek is szavak, melyekkel leírhatnám, így inkább ismét idézek.

TÍZ ERKÉLY

A teljes lét: élet-nélküli.
A teljes öröklét: idő-nélküli.
A teljes működés: változás-nélküli.
A teljes hatalom: erő-nélküli.
A teljes tudás: adat-nélküli.
A teljes bölcsesség: gondolat-nélküli.
A teljes szeretet: érzés-nélküli.
A teljes jóság: irány-nélküli.
A teljes boldogság: öröm-nélküli.
A teljes zengés: hang-nélküli.



AZ ŐS TUDÁS

Az egyetlen igazi tanulás: a lényünkben szunnyadó tudásnak tevékennyé ébresztése.

Az emberalkatban rejlő ős tudás lényegileg mindenkiben azonos, érvénye teljes. Az ős tudás az egyetlen alkalmas alap; ami rajta alapszik, szétmálló.

Az ős tudás végtelenül egyszerű, olyannyira, hogy szavakba nem is foglalható. Megegyezik vele minden, ami szükséges, nyugodt, szilárd; ellentétben van vele minden, ami csábító, izgága, hemzsegő.

Tíz hadsereg, száz pénzesláda, ezer okirat védettje elpusztul; amit az ős tudás birtokosai minden segítség nélkül létrehoznak, megmarad.

Aki a lényében rejlő ős tudást önmaga számára meghódította, mindent elért, ami emberileg elérhető; az élet és a halál csak felületesen sebezheti, lényegében sérthetetlen és teljes.

Szebb gondolatokkal nem is búcsúzhatnék, kellemes ünnepeket, és békés boldog új esztendőt nektek!

Lily

Cheat

LORDS OF THE REALM 2

A cheathez editálnunk kell egy hex editorral a save game file-okat, melyeknek .sav a kiterjesztése. Minden helyre az FF értéket kell heírnunk:

16000000 gold	14B80, 14B81 és 14B82.
65000 armor	14BBC és 14BBD
65000 bows	14BB8 és 14BB9
65000 crossbows	14BA8 és 14BA9
65000 iron	14B88 és 14B89
65000 maces	14BAC és 14BAD
65000 pikes	14BB4 és 14BB5
65000 stone	14B90 és 14B91
65000 swords	14BB0 és 14BB1
65000 wood	14B98 és 14B99

COLIN MCRAE RALLY

A következő nevekből egyet használhatunk egyszerre a cheat eléréséhez:

All tracks	FREEWAY
Night tracks	DARKSIDE
Reversed tracks	BACKAGAIN
Nicky Grist drives	PASSEDOUT
Fog mode	WHITEOUT
Tap keys to accelerate	PRESSFAST
Nicky Grist has high pitched voice	CHOIRBOY
Custom replay	SPECIALED
Turbo boost	ROCKETMAN
Double power	BIGGUNS
Rear wheel steering	TURNBACK
Green jelly car	ALIENGOO

CARMAGEDDON 2 (DEMO)

A játék kezdésekor segíthet minket, ha egy kicsit több pénzünk van az induláskor. Nos, könnyedén szerezhetünk 100,000,000,000 creditet, ha egy sort megváltoztatunk a GENERAL.TXT-ben, melyet a DATA alkönyvtárban találhatunk meg. A következő feliratot keressük:
„// Starting money for each skill level"
majd ide írjuk, hogy
100000000000,1000000000000,1000 000000000.

DELTA FORCE

A konzolba írhatjuk be a parancsokat:

iwillsurvive	isten mód
raindropskeepfallinonmyhead	5 lövésnyi támogatást kérhetünk
takeittothelimit	lőszer feltöltés
hitmewithyourbestshot	Computer rocks!!!
closetoyou	? ? ?

DETHKARZ

A főmenüben kell a kódokat beütni:

összes autó	itsasmallworld
összes pálya	kcolnu
összes minden	zrakhted

X-FILES

A több save game lehetőséghez miközben rákattintunk a Load/Save ikonra tartsuk nyomva a SHIFT gombot. Ennek következtében 3 mentéssel többel rendelkezhetünk.

Password cheat:

A Willmores gép Welcome feliratában kattintsunk a jobb egérgombbal az O közepébe a password átugrására.

FORTUNES OF WAR

Az összes ellenséges egység és város felderítéséhez nyomjuk le a bal SHIFT gombot, majd sorban az alábbi billentyűket Y, A, S, A, L. A cheat felfedezője még a CTRL-ALT-DELETE háromszori gyors megnyomását is javasolja, azonban szerintem ettől tekintsetek el :).

VANGERS

Játék közben gépelhetjük be az alábbi kódokat:

bolshedeneg	pénz
hochutuda	minden kinyílik
udacha	nagyobb szerencse
avtoritet	nagyobb hatalom

SIM CITY URBAN RENEWAL KIT

Próbáljuk ki a chat ablakba beírni a Klatu Verata Nictu szavakat, melyek engedélyezik az új speciális cheat dolgokat. A cheat engedélyezi az új árakat és az új lehetőségeket. Ha merészek vagyunk, akkor kipróbálhatjuk a vaudeville parancsot is.

RAILROAD TYCOON 2

A városainkat turbózhatjuk fel a vicces programozók segítségével ha a TAB lenyomása után beírjuk, hogy viagra. Ezután egy zöld kurzort kapunk.

SIN (DEMO)

Szintén a konzolba írhatjuk be a parancsokat:

/superfuzz	isten mód
/health 999	999 egészség
/wuss	összes fegyver
/wallflower	no target mode
/nocollision	no clipping mode
/spawn heligun	spawn the gun from the helicopter
/spawn cookies	creates cookies
/save #	saves game to specified slot #
/load #	loads game from specified slot #

Pályaugrás:

A pályaugráshoz szintén a konzolba kell beírnunk a térkép nevét:

sewera	first sewer level
sewerb	second sewer level
oilrig	the oilrig
jungle	first jungle (Mountain Gourge)
jungle2	ATV map
area57	Darwin evolution map
lab1 or lab	Xenomorphic lab
lab2 or study	Xenomorphic study
estate	Sinclaire estate
thrall	Thrall master

LORDS OF MAGIC

A cheatek beírásához nyomjuk le a CTRL-t és a \ billentyűt, mely után mehetnek a kódok:

hocuspocus	összes varázslat ismert lesz, valamint 1000 manát kap a csapat
marathon	1000 mozgás pont a csapatnak
jackpot	200 arany, kristály és sör
puff	sárkány irányítása

F-16 MULTIROLE FIGHTER ÉS MIG-29 FULCRUM

Az üzenetablakba (T) írhatjuk be az alábbi kódokat mindkét játéknál:

you got what i need	végtelen lőszer
food goes here	új repülő
big gulp	üzemanyag ujratöltése
youre here forever	láthatatlanság
damn that corner	nem tudunk ütközni
chiliburger	gép javítása
spindive	nem sérülünk
upside down	Automata rerepülés
paperairplane	papír repülő
patsux	?

SPEARHEAD

Sérthetetlenség: játék közben nyomjuk le a S P E A R H billentyűket, majd a Backspace-t.

SMALL SOLDIERS

Játék közben nyomjuk le a SHIFT, CTRL, S és X billentyűket és tartsuk így 3 másodpercig. Ezután gépelhetünk be az alábbi kódok közül valamelyiket. A kód beírása után egy kis vörös csíknak kell feltünnie a bal alsó sarokban. A kódok után mindig meg kell nyomnunk az ENTER-t:

mcloed 1	isten mód
mcloed 0	isten mód ki
toys [number]	a játék száma amit kérünk
clear	minden látszik

FOREVER LEGENDS

Találjuk meg azt az embert, aki árulja a Morph üvegcsét északra a várostól. Vegyük meg tőle 100 aranyért az italt és igyuk meg. Várjuk meg egyhelyben állva, hogy Kilgaly átalakuljon Link-ké. Ezután uthetjük be az alábbi kódok egyikét:

ksiamgod	mind a 4 varázslat
ksgiveme	Max pénz
ksliveitup	Maximum HP
ksbadpower	Maximum MP
kswoahbaby	Maximum attack
kslensboy	Kilgaly és a gömb
kschicken	A harc megtiltása
kslifesucks	Commit suicide
ksitstoeasy	End game

TRESPASSER

Pálya választás:
Nyomjuk le a CTRL, SHIFT, Q, W, majd ujra a W-t.
Játék közben a konzolhoz nyomjuk le a CTRL F11-et, majd a következő kódok valamelyikét használhatjuk:

invul	sérthetetlenség
woo	végtelen lőszer
bionicwoman	nagyobb ugrások, de lassabb futás
loc	helyzet meghatározása
win	a befejező anim megnézése
gore 2	gore level emelése
dinos	a dínók megállnak
bones	tárgyak és fegyverek interactivitása
tnext	transzportáció a következő fontos helyre
gore or sort	fatal error
ftb	?
btb	?
imouse	?
tele	?

BLOOD 2 (DEMO)

A cheat-ek beírásához menjünk át Talk módba (T), mejd írjuk be a kódokat:

MPGOD	isten mód
MPKFA	teljes lőszer, védelem és egészség
MPHEALTH	teljes egészség
MPAMMO	teljes lőszer
MPARMOR	teljes védelem
MPCLIP	Clipping
MPPOS	pozíció megmutatása ki/be
MPCAMERA	kamera látószöge
MPLIGHTSCAPE	Light Scape on/off

NFL BLITZ

Az egyik beállító képernyőn lathatunk 3 kört. A gemepadon a kód első számának megfelelően kell megnyomni a turbo move gombot, a másodiknak megfelelően a pass gombot, a harmadiknak megfelelően pedig a jump gombot. A negyedik betű az ezek után megnyomandó irányt jelzi. A * esetén minden játékosnak be kell ütnie a kódot:

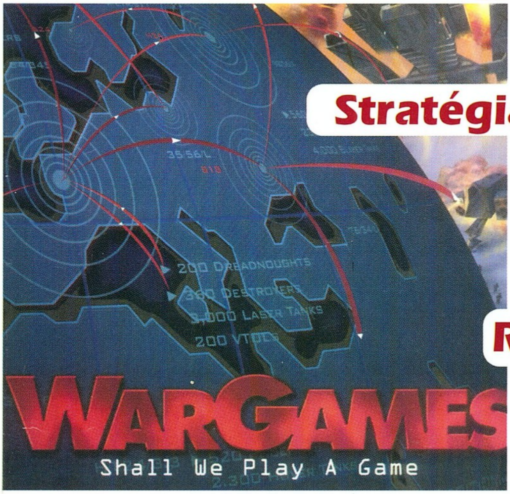
021R	Show more field (*)
200R	Big head
203R	Team Big head
141R	Team Big players
310R	Team Tiny players
050R	Big football
102R	Hide Receiver Name
555R	Rainy weather
222R	Night game
123R	Headless team
223R	Throw Unlimited distances
423R	Super Passing (*)
012D	No CPU Assistance (*)
423D	No random fumbles
314D	Smart CPU opponent
001D	Shows Field Goal %
111D	Tournament mode (In two player game)
525D	Snowy weather
522D	Unidentified call carrier
312U	Powerup offense
421U	Powerup defense
233U	Powerup teammates
045U	Super Blitz

Bear™

Karácsonykor is Electronic Arts™!

Legjobb játékok

Elérhető árakon



Magyarországi képviselő: EcoBIT Multimédia 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel: 351-3078 • EcoBIT Multimédia Pólus Center, Market Street 281. Tel: 419-4175
Kiemelt forgalmazók: 576 Kbyte Shop 1024 Bp, Lövőház u.2-6. (Mamut Üzletház) Tel: 345-8076 • 576 Kbyte Shop 1137 Bp, Pozsonyi u.14. Tel: 359-0576 • 576 Kbyte Shop Pólus Center Center Court 237. Tel: 419-4117 • Automex 1072 Bp, Wesselényi u. 21. Tel: 461-5700 • Automex Kft. 1072 Bp, Rákóczi út 4. Tel: 351-5015 • BASE Szoftver Diszkont 1072 Bp, Dob u. 45. Tel 351-8395 • CD-Galaxis 1114 Bp, Vásárhelyi Pál u. 8. Tel: 361-4061 • CD-ROOM Multimédia Stúdió 4024 Debrecen Kálvin tér, Vár u. 10/ Tel: 52/347-233 • CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Omszk park 1. Tel: 26/541-583 • CORA Hipermarket 2045 Törökbálint, Torbágy u.1. Tel: 23/515-582 • FOTEX Records Virgin Megastore Duna Plaza 1135 Bp, Váci út 178. Tel: 465-1105 • FOTEX Records 1052 Bp, Szervita tér 2. Tel: 318-3395 • FOTEX Records 4025 Debrecen, Piac u.23. Tel: 52/428-027 • FOTEX Records 6720 Szeged, Kelemen u. 8. Tel: 62/481-835 • FOTEX Records 8200 Veszprém, Vár Áruház Tel: 88/427-489 • HERTA Műszaki Szaküzletek: Bp, XV. Szentmihályi út 131. (Pólus Center Tel: 419-4020 ; Bp, Kerepesi út 73. (Plazza Üzletközpont) Tel:262-3164; Bp, Belgrád rkp.12. Tel: 266-5052; Bp, Vörösvári út 23. Tel: 368-8864; Bp, Dohány u. 37. Tel: 322-7846; Bp, XX. Kossuth L.u.33 (Erzsébet Áruház) Tel: 285-6006; Bp, II. Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Áruház) Tel: 391-5840; Bp, Könyves K.u.12-14. (Lurdy-ház) Tel: 456-1131 • Duna Plaza Játék Box Tel: 465-1036 • Juventus Team 1145 Bp, Róna u.161. Tel: 221-5453 • Media Markt Europark 1191 Budapest, Üllői út 201. Tel: 347-1650 • Office Depot Pólus Center 1152 Bp, Szentmihályi út 131. Tel: 414 2300 • Office Depot Kecskemét Pólus Róna Bevásárlóközpont Tel: 76-501-820 • Office Depot Törökbálint, SCB Bevásárlóközpont Tel: 23-516-634 • Skála Budapest Nagyáruház 1117 Budapest, Október Huszonharmadika u. 6-10. Tel: 385-2222 • Skála Metro Áruház 1062 Budapest, Nyugati tér 1-2. Tel: 353-2222 • Skála Arrabona Áruház 9024 Győr, Arany J. u. 16. Tel 96-319-444 • Skála Dunaújváros Áruház, 2400 Dunaújváros, Dózsa Gy. u. 56. Tel: 25-313-241 • Skála Fehérvár Áruház 8000 Székesfehérvár, Rákóczi u. 3. Tel: 22-312-935 • Skála Gyöngyszöv Áruház, 3200 Gyöngyös, Koháry u. 21-25. Tel: 37-312-338 • Skála Konzum Áruház 7621 Pécs, Kossuth tér 5. Tel: 72-233-422 • Virtual World Alfa CD-Center 1148 Bp, Örs Vezér tér 23. Tel: 222-2350 • Virtual World Átrium Mozi 1024 Bp, Margit krt. 56. Tel: 316-0186 • Virtual World Mamut Üzletház 1024 Bp, Lövőház u. 2-6. Tel: 345-8141 • Virtual World Újlak Üzletház 1036 Bp, Bécsi út 34. Tel: 250-5200 • Virtual World Újpesti Centrum 1041 Bp, István u.10. Tel: 369-5155

MICSODA AKCIÓ!

Micsoda sorozat

Br. 3.790 Ft /db

Révai Nagy Lexikona

Br ~~12.990 Ft~~ Br. 2.990 Ft

I.-XXII. kötet

DOS / Win

Vágja ki és mutassa fel a hirdetés AKCIÓS részét!

Combat PC Játékpad

- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus forma
- 4 tűzgomb

1.992 Ft+Áfa

Destiny PC Botkrmány

- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus forma
- 2 tűzgomb
- Kiváló minőség

1.992 Ft+Áfa

Race Leader Kormány

- A kormánykerék beállítható pozícióval
- 180°-os rögzíthetőséggel
- Formula 1-es sebességváltóval és pedálokkal

15.992 Ft+Áfa

Smile

Minőség

Ergonómia

Design

Biztonság

Garancia

1+2 év garancia

- SVGA felbontás 1024x768
- Non interlace, 0.28 dot/inch
- MPR II szabvány, digitális vezérlés, LED-es visszajelzés energiatakarékos üzemmód

Smile Monitor disztribúció

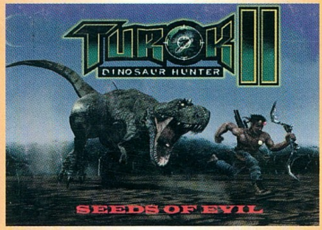
Smile 14"-tól 27.900 Ft+Áfa-tól

Legújabb Cyberstone Megjelenések

Br. 5.990 Ft

Br. 6.990 Ft

Br. 5.990 Ft



Acclaim TUROK II

AMD K6-2 3DNow!

Az Automex Kft. az AMD processzorok hivatalos forgalmazója.

Csak MOST! MIDI billentyűzetek és kiegészítők AKCIÓS áron! GSM tartozékok végkiárusítása!

Érdeklődni lehet: 351-5016, 351-5015 telefonszámokon és a Rákóczi úti üzletünkben!

Automex multimedia

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.hu
www.automex.hu